



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA KICHWA EN NIÑOS DE 3er

AÑO E.G.B. RECURSO DIGITAL DIDÁCTICO PARA LA

COMUNIDAD DE CUCHUCÚN

Trabajo de titulación presentado para optar al grado académico de:

INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO

AUTOR: NELVA DIANA BUSTAMANTE MONTESDEOCA

MARJORIE LEONELA HERNÁNDEZ GARCÍA.

TUTOR: DIS. MARÍA ALEXANDRA LÓPEZ CHIRIBOGA

Riobamba – Ecuador

2015

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal de Trabajo de Titulación certifica que: El trabajo de investigación: LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA KICHWA EN NIÑOS DE 3er AÑO E.G.B. RECURSO DIGITAL DIDÁCTICO PARA LA COMUNIDAD DE CUCHUCÚN, de responsabilidad de las señoritas Nelva Diana Bustamante Montesdeoca y Marjorie Leonela Hernández García, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal de Trabajo de Titulación, quedando autorizada su presentación.

NOMBRE	FIRMA	FECHA
Ing. Nicolay Samaniego DECANO
Lcdó. Fabián Calderón DIRECTOR DE ESCUELA
Dis. María Alexandra López DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN
Lcda. Paulina Paula MIEMBRO DEL TRIBUNAL

RESPONSABILIDAD DE LAS AUTORAS

Nosotras Nelva Diana Bustamante Montesdeoca y Marjorie Leonela Hernández García somos responsables de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en este Trabajo de Titulación y el patrimonio intelectual del Trabajo de Titulación pertenece a la Escuela Superior Politécnica De Chimborazo.

NELVA DIANA BUSTAMANTE MONTESDEOCA

MARJORIE LEONELA HERNÁNDEZ GARCÍA

DEDICATORIA

Dedico especialmente a Dios, por ser el guía principal de mi vida y haber alcanzado un paso más en mi larga trayectoria de la vida. A mi esposo y mi hijo por haberme apoyado y guiado en este camino. A mis padres por su apoyo incansable que día tras día me brindaron.

Nelva Bustamante

El presente trabajo lo dedico a mis padres por su apoyo incondicional sobre todo a mi papi Ramy que fue su anhelo verme como una profesional y sin el esto no sería posible. A mi esposo por acompañarme en todo momento y a mis hijos porque con esto espero ser su ejemplo de superación.

Marjorie Hernández

AGRADECIMIENTO

Agradezco especialmente a Dios, por darme la fuerza para luchar día tras día contra los obstáculos de la vida y no dejar decaer ante ellos

A mi esposo y mi hijo por haberme apoyado y guiado en este camino. A mí querida docente Dis. María Alexandra Chiriboga por haber contribuido en mi formación profesional.

Nelva D. Bustamante

Agradezco primero a Dios por bendecirme en todo momento y llegar hasta donde he llegado. A la Escuela de Diseño Gráfico ESPOCH por abrirme sus puertas y poder continuar con mis estudios. A los diferentes docentes que me guiaron en toda la carrera y sobre todo a mi directora de trabajo Dis. María Alexandra López por su paciencia

Marjorie Hernández

CONTENIDO

	Paginas
RESUMEN.....	XVI
SUMARY.....	XVII
INTRODUCCIÓN.....	1
1. CAPITULO I	
EL KICHWA.....	3
1.1. Kichwa.....	3
<i>1.1.1. Definición del Kichwa según la Real Academia.....</i>	<i>3</i>
<i>1.1.2. Historia.....</i>	<i>3</i>
<i>1.1.2.1. El kichwa a través de la historia andina.....</i>	<i>3</i>
<i>1.1.2.2. Los incas y el quechua.....</i>	<i>3</i>
<i>1.1.2.3. El kichwa durante la conquista española.....</i>	<i>4</i>
<i>1.1.2.4. El kichwa en la modernidad.....</i>	<i>5</i>
<i>1.1.2.5. Importancia del Kichwa en el proceso educativo.....</i>	<i>6</i>
<i>1.1.2.6. El Kichwa como primera lengua en el niño.....</i>	<i>7</i>
<i>1.1.2.7. Variantes dialéctica en el Kichwa.....</i>	<i>8</i>
<i>1.1.2.7.1. Fonología y Sonido.....</i>	<i>9</i>
<i>1.1.2.7.1.1. Vocales.....</i>	<i>9</i>
<i>1.1.2.7.1.2. Consonantes.....</i>	<i>9</i>
<i>1.1.2.7.1.3. Morfología.....</i>	<i>10</i>
1.2. Kichwa Kañari.....	10
1.3. Reseña histórica del centro educativo intercultural bilingüe Antonio Caizán	

.....	11
1.3.1. La Cultura Cañari.....	14
1.3.2. Población y Muestra.....	16
1.4. Proceso de aprendizaje.....	16
1.4.1. ¿Qué es el aprendizaje?.....	16
1.4.2. Principales teorías del aprendizaje.....	17
1.4.2.1. El conductismo.....	17
1.4.2.2. El cognitivismo.....	17
1.4.2.3. Aprendizaje significativo.....	18
1.4.2.4. ¿Cómo aprenden los niños?.....	18
1.4.2.5. Aprendizaje de una lengua.....	19
1.4.2.5.1. El aprendizaje de los sonidos.....	19
1.4.2.5.2. Aprendizaje de las palabras.....	20
1.4.2.5.3. Aprendizaje de oraciones.....	20
1.4.2.6. El desarrollo lingüístico.....	20
1.4.2.6.1. Desarrollo de habilidades y destrezas lingüísticas.....	21
2. CAPÍTULO II	
MARCO METODOLÓGICO.....	23
2.1. Métodos de enseñanza.....	23
2.2. Didácticas de enseñanzas.....	23
2.3. Métodos y didácticas para la enseñanza de otras lenguas.....	23
2.4. Metodología para la enseñanza del idioma Kichwa.....	24
2.5. Diagnóstico actual de la enseñanza del idioma Kichwa en la unidad educativa Antonio Caizán de Cuchucún.....	28
2.6. Características de los códigos gráficos y auditivos, a utilizarse en la comunicación con los niños	33

3. CAPÍTULO III

PROPUESTA.....	36
3.1. Diseño del material	36
3.1.1. Contenido del Cd.....	36
3.1.2. Creación de personajes.....	40
3.1.2.1. Características.....	40
3.1.2.2. Bocetaje.....	48
3.1.2.3. Digitalizado.....	48
3.1.3. Diseño de la Imagen Gráfica.....	50
3.1.3.1. Creación del Isologo.....	50
3.1.3.1.1. Boceto Isologo.....	50
3.1.3.1.2. Factor X.....	50
3.1.3.1.3. Isologo Final.....	51
3.1.3.1.4. Cromática Isologo.....	52
3.1.3.1.5. Descripción del Isologo.....	52
3.1.4. Creación de ambientes.....	53
3.1.5. Mapa de navegación del Interfaz.....	63
3.1.6. Preproducción y Selección de la técnica de animación adecuada para los niños de tercer año de Educación Básica.....	64
3.1.6.1. FODA.....	64
3.1.6.2. Animación y aplicación 2D.....	65
3.1.6.2.1. Personajes 2D.....	65
3.1.6.2.2. Escenarios.....	68
3.1.6.2.3. Audio.....	80
3.1.6.2.4. Animación 2D.....	80
3.1.6.2.5. Evaluación 2D.....	81

3.1.6.2.6.	<i>Conclusiones</i>	86
3.2.	Estructuración y diseño final de la interfaz	86
3.2.1.	<i>Diseño del contenido gráfico: juegos, sonidos y leyendas</i>	86
3.2.2.	<i>Audio</i>	92
3.2.3.	<i>Utilización del código Action Script</i>	95
3.3.	Evaluación y Conclusión	96
	CONCLUSIONES	98
	RECOMENDACIONES	99
	GLOSARIO TÉCNICO	
	BIBLIOGRAFÍA	
	ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-2:	Observación de métodos y didácticas para la enseñanza de otras lenguas.....	23
Tabla 2-2:	Resumen de las metodologías, técnicas y recursos para la enseñanza del idioma Kichwa.....	27
Tabla 3-2:	Variables de Segmentación de la Unidad Educativa Antonio Caizán de Cuchucún	28
Tabla 4-2:	Análisis del FODA en la Escuela Antonio Caizán de Cuchucún.....	30
Tabla 5-2:	Descripción de las características de los códigos gráficos y auditivos.....	33
Tabla 6-3:	Contenido utilizado en el Cd interactivo.....	36
Tabla 7-3:	Ficha descriptiva del personaje profesora.....	40
Tabla 8-3:	Ficha descriptiva del personaje alumno.....	41
Tabla 9-3:	Ficha descriptiva del personaje alumna.....	41
Tabla 10-3:	Ficha descriptiva del personaje padre.....	42
Tabla 11-3:	Ficha descriptiva del personaje madre.....	42
Tabla 12-3:	Ficha descriptiva del personaje abuelo.....	43
Tabla 13-3:	Ficha descriptiva del personaje abuela.....	43
Tabla 14-3:	Ficha descriptiva del personaje profesora.....	44
Tabla 15-3:	Ficha descriptiva del personaje alumno.....	44
Tabla 16-3:	Ficha descriptiva del personaje alumna.....	45
Tabla 17-3:	Ficha descriptiva del personaje padre.....	45
Tabla 18-3:	Ficha descriptiva del personaje madre.....	46
Tabla 19-3:	Ficha descriptiva del personaje abuelo.....	47
Tabla 20-3:	Ficha descriptiva del personaje abuela.....	47
Tabla 21-3:	Análisis de Evaluación según la Observación a los niños.....	81

Tabla 22-3:	Análisis de Evaluación a los profesoras.....	83
Tabla 23-3:	Promedios y porcentajes.....	85
Tabla 24-3:	Descripción de audio en las interfaces 2.2.1.....	92
Tabla 25-3:	Descripción de audio en las interfaces 2.2.2.....	93
Tabla 26-3:	Descripción de audio en las interfaces 2.4.1.....	93
Tabla 27-3:	Descripción de audio en las interfaces 2.4.2.....	94

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Figura 1-2:	Imagen del Aula de 3er año de educación básica.....	31
Figura 2-2:	Imágenes del material didáctico utilizado por 3er año de educación básica.....	31
Figura 3-2:	Imagen del estudiante en horas clase.....	32
Figura 4-2:	Imagen del estudiante realizando sus tareas en clases con su material didáctico	32
Figura 5-2:	Imagen de los estudiantes y profesora en hora clase.....	33
Figura 6-3:	Imagen de la familia y profesora bocetado 1.....	48
Figura 7-3:	Imagen de la familia y profesora bocetado 2.....	48
Figura 8-3:	Imagen de la familia y profesora bocetado propuesta 1.....	49
Figura 9-3:	Imagen de la familia y profesora bocetado propuesta 2.....	49
Figura 10-3:	Imagen de la familia y profesora a utilizar en el Cd interactivo.....	49
Figura 11-3:	Boceto Isologo.....	50
Figura 12-3:	Factor X Isologo.....	50
Figura 13-3:	Elementos que conforman el Isologo.....	51
Figura 14-3:	Isologo Final.....	51
Figura 15-3:	Gama cromática utilizada en el diseño de la marca.....	52
Figura 16-3:	Logotipo.....	53
Figura 17-3:	Isotipo.....	53
Figura 18-3:	Escenario 1.....	54
Figura 19-3:	Escenario 2.....	54
Figura 20-3:	Escenario 2.1.....	55
Figura 21-3:	Escenario 2.1.1.....	55
Figura 22-3:	Escenario 2.1.1.1.....	56

Figura 23-3:	Escenario 2.1.2.....	56
Figura 24-3:	Escenario 2.1.3.....	57
Figura 25-3:	Escenario 2.1.4.....	57
Figura 26-3:	Escenario 2.2.....	58
Figura 27-3:	Escenario 2.2.1.....	58
Figura 28-3:	Escenario 2.2.2.....	58
Figura 29-3:	Escenario 2.3.....	59
Figura 30-3:	Escenario 2.3.1.....	59
Figura 31-3:	Escenario 2.3.1.1.....	59
Figura 32-3:	Escenario 2.3.1.2.....	60
Figura 33-3:	Escenario 2.3.2.....	60
Figura 34-3:	Escenario 2.3.2.1.....	60
Figura 35-3:	Escenario 2.3.2.2.....	61
Figura 36-3:	Escenario 2.3.2.3.....	61
Figura 37-3:	Escenario 2.3.2.4.....	61
Figura 38-3:	Escenario 2.3.3.....	62
Figura 39-3:	Escenario 2.4.....	62
Figura 40-3:	Escenario 2.4.1.....	62
Figura 41-3:	Escenario 2.4.2.....	63
Figura 42-3:	Esquema de navegación de interfaces.....	64
Figura 43-3:	Cromática del personaje niño.....	65
Figura 44-3:	Cromática del personaje niña.....	66
Figura 45-3:	Cromática del personaje profesora.....	66
Figura 46-3:	Cromática del personaje papá.....	67
Figura 47-3:	Cromática del personaje mamá.....	67
Figura 48-3:	Cromática del personaje abuelo.....	68

Figura 49-3:	Cromática del personaje abuela.....	68
Figura 50-3:	Cromática escenario 1.....	69
Figura 51-3:	Cromática escenario 2.....	69
Figura 52-3:	Cromática escenario 2.1.....	70
Figura 53-3:	Cromática escenario 2.1.1.....	70
Figura 54-3:	Cromática escenario 2.1.2.....	71
Figura 55-3:	Cromática escenario 2.1.3.....	71
Figura 56-3:	Cromática escenario 2.1.4.....	72
Figura 57-3:	Cromática escenario 2.2.....	72
Figura 58-3:	Cromática escenario 2.2.1.....	73
Figura 59-3:	Cromática escenario 2.2.2.....	73
Figura 60-3:	Cromática escenario 2.3.....	74
Figura 61-3:	Cromática escenario 2.3.1.....	74
Figura 62-3:	Cromática escenario 2.3.1.1.....	75
Figura 63-3:	Cromática escenario 2.3.1.2.....	75
Figura 64-3:	Cromática escenario 2.3.2.....	76
Figura 65-3:	Cromática escenario 2.3.2.1.....	76
Figura 66-3:	Cromática escenario 2.3.2.2.....	77
Figura 67-3:	Cromática escenario 2.3.2.3.....	77
Figura 68-3:	Cromática escenario 2.3.2.4.....	78
Figura 69-3:	Cromática escenario 2.3.3.....	78
Figura 70-3:	Cromática escenario 2.4.....	79
Figura 71-3:	Cromática escenario 2.4.1.....	79
Figura 72-3:	Cromática escenario 2.4.2.....	80
Figura 73-3:	Análisis de los puntos fuertes y débiles del Cd interactivo según los resultados de los niños.....	82

Figura 74-3:	Análisis de los puntos fuertes y débiles del Cd interactivo según los resultados de las docentes.....	84
Figura 75-3:	Escenario sonidos de animales 2.2.1.....	87
Figura 76-3:	Escenario sonidos de los números 2.2.2.....	87
Figura 77-3:	Escenario juego vestimenta mujer 2.3.1.....	88
Figura 78-3:	Escenario juego vestimenta hombre 2.3.2.....	88
Figura 79-3:	Escenario juego colorear 2.3.2.1.....	89
Figura 80-3:	Escenario juego colorear 2.3.2.2.....	89
Figura 81-3:	Escenario juego colorear 2.3.2.3.....	90
Figura 82-3:	Escenario juego colorear 2.3.2.4.....	90
Figura 83-3:	Escenario juego descubrir 2.3.3.....	91
Figura 84-3:	Escenario sonido leyenda 2.4.1.....	91
Figura 85-3:	Escenario sonido leyenda 2.4.2.....	92

RESUMEN

La Enseñanza de la Lengua Kichwa en Niños de 3er Año de Educación General Básica, recurso Digital Didáctico para la Escuela Antonio Caizán de la Comunidad de Cuchucún perteneciente al Cantón Cañar. Dentro de la investigación se utilizó el método Inductivo para desarrollar los personajes, recopilación de información para elaborar el recurso, gama cromática, juegos acorde a la edad, sonidos y animaciones; método Analítico contribuyó con la depuración de diferentes metodologías utilizadas por otras investigaciones que aportará al presente trabajo, también se usó técnicas como: observación, entrevista y encuesta aplicadas a niños y profesora, para conocer sus necesidades. Para desarrollar el Cd interactivo “Kichwata Pachakushpa (Aprendamos Kichwa)” se manejaron diferentes softwares: Adobe Illutrador CS6 para vectorizar ilustraciones y escenarios, Adobe Photoshop para colorear y crear imágenes jpg, y Adobe Flash para crear y animar el Cd interactivo el mismo que está dirigido a Instituciones Bilingües. Como resultado se obtuvo un 93% de aceptación por los niños y el docente, incrementando un 70% el conocimiento y un 23% de interés por las clases impartidas. Concluyendo que el Cd's interactivos logró captar la atención de los niños por sus animaciones, diseño e interactividad. Se recomienda a los docentes que imparte la asignatura de la lengua Kichwa utilizar este recurso para dictar sus clases creando interés por su idioma nativo sin dejar a un lado la parte tecnológica que cada día forma parte del aprendizaje.

Palabras Claves

<EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA [E.G.B.]> <KICHWATA PACHAKUSHPA>
<APRENDAMOS KICHWA> <ESCUELA ANTONIO CAIZÁN> <COMUNIDAD DE
CUCHUCÚN PROVINCIA DE CAÑAR> <CD INTERACTIVO> <RECURSO DIGITAL
DIDÁCTICO>

SUMARY

This research was to analyze a study on Language Teaching children Kichwa third-year General Basic Education, educational resource at Antonio Caizan School, Community from Cuchucún, in Cantón Cañar. This research has used the inductive method to develop the characters, collecting information to develop the resource, color gamut, games according to age, sounds and animations; Method Analytical contributes to the purification of different methodologies used by other research work contribute to present. Techniques were also used as observation, interview and survey applied children and teacher, to meet their needs. To develop the interactive CD “Kichwata Yachakushpa (Learn kichwa)” different software was handled: Adobe Illustrator CS6 to vector artwork and scenarios, Adobe Photoshop to color and create jpg images and Adobe Flash to create and animate interactive CD is aimed at Institutions Bilingual. The result was obtained 93% acceptance by children and teachers, increasing 70% knowledge and 23% of interest in classes taught. It concludes that the interactive CDs caught the attention of children for their animations, design and interactivity. It recommended teachers who teach kichwa language use this resource to conduct their classes creating interest in their native language without leaving aside technological part that every day is part of learning.

Keywords:

<BASIC GENERAL EDUCATION [EGB]> <KICHWATA PACHAKUSHPA> <LEARN KICHWA> <ANTONIO SCHOOL CAIZAN> <COMMUNITY PROVINCE CUCHUCUN DE CAÑAR> <INTERACTIVE CD> <DIGITAL EDUCATIONAL RESOURCES>

INTRODUCCIÓN

Desde el siglo XXI la educación ha ido evolucionando mundialmente convirtiéndose en un fenómeno social. Es un proceso autónomo porque es una actividad creadora y libre del sujeto, la espontaneidad activa del educando como ser individual y heterónomo porque este ser que se educa está sometido a influencias exteriores, a coacciones del medio natural y humano, a la presión de los valores y bienes culturales que han de modificar, inevitablemente, su desenvolvimiento espontáneo y natural.

Estos conocimientos permiten conocer el pasado y entender el presente, a través de una línea histórica que llega hasta la Reforma Curricular actual desarrollando espíritu crítico y compromiso con la tarea de educar.

La educación en el Ecuador ha atravesado muchos cambios y reformas con el fin de mejorar el sistema educativo. Es así que en la década de los ochenta (1988), se incorpora el sistema de educación intercultural bilingüe. Dentro de este nuevo contexto de educación, el idioma nativo de la nacionalidad respectiva es una de las principales áreas de estudio. En este proceso de inter-aprendizaje se considera la importancia y el valor cultural de los diferentes dialectos en el Ecuador.

Una de estas lenguas es la lengua kichwa que es hablada en casi todas las provincias de la región interandina del país. Esta lengua fue traída al territorio por los incas durante su periodo de expansión a cargo del inca Huayna Cápac y se ha mantenido hasta los días actuales. Según el último censo realizado en el año 2010, alrededor del 52% de la población es indígena y tiene al kichwa como su primera lengua.

El conocimiento y valoración de la lengua propia ayuda a la construcción de identidades locales, comunitarias y regionales para llegar a una identidad nacional donde se respete las diferencias étnicas y culturales y potenciarlas bajo el concepto del buen vivir “Sumak Kawsay” como lo promueve la actual constitución del país.

De esta manera, la enseñanza y la valoración de la lengua Kichwa se ha convertido en uno de las principales tareas del ministerio de educación; por esta razón se construye unidades educativas del Milenio en diferentes comunidades indígenas del país. En estas instituciones los niños pueden tener el acceso a una educación gratuita y con última tecnología de comunicaciones, pero a la vez manteniendo su identidad y cultura.

En el Ecuador existe Instituciones Bilingües que fomenta la Educación de dos Idiomas que son el KICHWA y el CASTELLANO, sabiendo que poco a poco está desapareciendo en las futuras generaciones por la introducción de nuevos idiomas al país el cual afecta a toda la educación de esta lengua.

El Sistema de Educación Intercultural Bilingüe se cimenta en buscar “una nueva alternativa que responda a particularidades culturales y lingüísticas del país y de toda Latinoamérica”.

El Sistema de Educación Intercultural Bilingüe pone sus esfuerzos en brindar una educación de calidad para los “pueblos indígenas, los afro ecuatorianos, los montubios, los cholos y para el mestizo, para juntos construir una sociedad intercultural sólida”, mencionó Luis Alberto Cornejo.

Por lo que sea ha visto la necesidad de buscar nuevas opciones en el Cantón Cañar para poder rescatar e inculcar el uso de la lengua kichwa en los estudiantes de la escuela Antonio Caizán de la comunidad indígena de Cuchucún.

Según la constitución del Plan del Buen vivir, el objetivo 5 dice “Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad” y su política dice “Impulsar los procesos de creación cultural en todas sus formas, lenguajes y expresiones, tanto de individuos como de colectividades diversas.”

Por lo tanto tiene como objetivo fomentar la identidad plurinacionalidad y la interculturalidad, buscando así que mediante el proyecto de investigación se cumpla con el objetivo 5 implantado en el plan, mejorando la educación que hoy en día es principal en el Ecuador, a través del proyecto se desea fortalecer el idioma Kichwa mediante un recurso digital ayudando al docente y a los niños a obtener conocimientos de la tecnología que hoy en día es importante en la educación.

Creando interés que ayude a fomentar el arte de hablar la lengua Kichwa y conocer la cultura que en la actualidad se está perdiendo en las nuevas generaciones, dejando así un patrimonio lleno de riqueza para la juventud Cañari.

El propósito del proyecto nació de la necesidad de fortalecer la enseñanza y el desarrollo de la lengua nativa puesto que en los últimos años se ha ido perdiendo el valor de la misma, ya que existen pocos docentes y recursos didácticos que ayuden en la enseñanza de esta lengua.

El proyecto en sí beneficiará a las Instituciones Bilingües que tienen al kichwa dentro de su malla curricular. Por ende el recurso digital a elaborarse será una gran material didáctica para los docentes de esta área. Al mismo tiempo se estará rescatando parte de la identidad no solo de la cultura Cañari, sino del mismo modo de las diferentes culturas existentes en el territorio Ecuatoriano.

Por último el proyecto a realizarse será de bajo costo y los resultados finales luego de la aplicación del recurso digital ayudarán a futuras investigaciones en el campo de la enseñanza de los idiomas.

CAPITULO I

1.1. Kichwa

1.1.1. Definición del Kichwa según la Real Academia

Según la Real Academia de la Lengua Española se encuentra la palabra quechua la cual podemos encontrar con varias definiciones de la misma, sin embargo la definición relacionada al proyecto es la siguiente “*Lengua hablada por los primitivos quechuas, extendida por los incas a todo el territorio de su imperio, y por los misioneros católicos a otras regiones*”.

1.1.2. Historia

1.1.2.1. El kichwa a través de la historia andina

Uno de los pensamientos filosóficos que tienen en común las culturas andinas del país es la de volver a mirar el pasado para de esta forma proyectar al futuro. En el pasado están las vivencias y experiencias que servirán para formar un nuevo y mejor porvenir. Los ancianos de los pueblos andinos mencionan que el PACHAKUTIK es en esencia mirar el pasado como un modelo, como una enseñanza que aún está presente y que puede afectar en los acontecimientos futuros.

Para las culturas andinas, el pasado y el presente es algo que se conoce, se ha vivido y se sigue viviendo, pero el futuro es algo desconocido, por lo que se rigen en las experiencias, errores y aciertos para ayudar a forjar un nuevo futuro lleno de “bendiciones”. Sin embargo, esto no significa que se haga un retroceso sino una vuelta a lo anterior para avanzar de nuevo.

Este pensamiento andino sostiene que la vida constituye un ciclo en el que se vuelve al pasado y de ahí de nuevo hacia el futuro. Por lo que, para entender la lengua Kichwa es necesario mirar

hacia atrás, conocer la historia de los pueblos andinos del Ecuador, y cómo el kichwa llegó a ser su principal lengua.

1.1.2.2. Los incas y el quechua

El kichwa, también conocido como el RUNA SHIMI, es el resultado de distintas épocas de conquistas de diferentes culturas que se han adentrado en territorio andino con fines de expansión, busca de riquezas y conquistas. Existen muchas teorías sobre el año de la llegada del kichwa al Ecuador.

La más aceptada es que fue traída en el siglo XIV durante la expansión del imperio inca. En aquel entonces el rey inca era Huaynacapac, quien organizó una campaña de conquista desde el sur, actuales territorios de Bolivia y Perú, hacia el norte hasta el antiguo Reino de Quito:

“Tomando en consideración el período relativamente corto durante el cual, a partir de 1438 aproximadamente, se efectuaron las grandes expansiones territoriales por parte de los Incas hasta la llegada de los españoles en 1532, resulta lógico plantear la pregunta siguiente: ¿De qué manera, en un siglo escaso, fue posible conseguir la difusión una lengua general? Si bien su implantación en vastas zonas la hay que aceptar como muy superficial, tanto más cuanto que las explicaciones ofrecidas por los cronistas no son satisfactorias.” (Hartmann, 1979)

Los incas hablaron tres lenguas diferentes, el puquina, quechua y aru (Torero, 1972). Sin embargo, con el pasar de los tiempos y a medida que el poderoso imperio inca se adentraba en nuevos territorios, el quechua se fue convirtiendo en el idioma oficial del imperio, todos los pueblos conquistados estaban obligados a aprender el quechua y usarlo como su principal medio de comunicación.

Es así que los diferentes pueblos que habían en el Ecuador tales como los cañaris, zaraguros, puruháes, caranquis, ambatos, quitus y otros, fueron obligados a cambiar su religión, costumbres, leyes, gobierno, educación y lengua por la de los incas. A pesar de eso aún se mantienen algunos vestigios de estos idiomas perdidos como los topónimos y nombres de algunas plantas medicinales.

El quechua sufrió unas modificaciones que formaron las bases para el actual kichwa en el Ecuador. Debido a la diversidad de lenguas que existieron en ese entonces, el quechua atravesó por una serie de cambios. Según la evidencia de los toponímicos y otras palabras de las lenguas preincaicas, los pueblos andinos del Ecuador no incluían en sus dialectos, la pronunciación de las vocales e, y o; y algunas consonantes.

Esto influyó en la pronunciación de algunas palabras hasta el grado de crear una notable diferencia del quechua del territorio del sur o cuzco, y el quichua del norte del antiguo reino de quito.

1.1.2.3. El kichwa durante la conquista española

A pesar de su poderío, el imperio inca fue invadido y conquistado por una nueva cultura con, costumbres, leyes y lengua totalmente diferente. El quechua fue fácil de aprender para los antiguos pueblos andinos puesto que existían algunas similitudes. Evidencias arqueológicas muestran que los pueblos preincaicos mantenían una amplia comunicación y comercialización entre sus habitantes.

Esto lleva a concluir que de alguna manera estos pueblos necesitaban conocer la lengua de sus vecinos, o bien pudo haber una similitud entre los dialectos de los pueblos andinos del Ecuador.

Los españoles avanzaron rápidamente hacia el norte habiendo conquistado el cuzco y tomado prisionero a Atahualpa. Hubo la necesidad de conocer el paradero de los tesoros del imperio, por lo que, los conquistadores enseñaron el español a los nativos que fueron los primeros intérpretes. Pero no hubo el interés de parte de los españoles de aprender la lengua autóctona.

Con el pasar de los años las lenguas anteriores al kichwa en el Ecuador fueron desapareciendo, quedando el kichwa como segunda lengua puesto que ahora el español era la lengua oficial de la colonia española. A pesar de estos acontecimientos el kichwa se mantuvo entre los indígenas a tal punto que los españoles optaron por seguir oprimiendo al pueblo indígena con su propia lengua.

Es aquí cuando se crean los evangelios en kichwa por parte de los sacerdotes que tuvieron un arduo trabajo de entender la lengua indígena, con su gramática propia. . Cada vez había más intérpretes que bajo el mando de los sacerdotes católicos se dedicaban a la doctrina de sus similares. Se hizo la traducción del catecismo para que los indígenas conocieran la nueva religión que prácticamente fue impuesta por los conquistadores llegados de Europa.

Esos fueron los primeros documentos que se crearon en kichwa y que contenía al menos las reglas básicas de su funcionamiento, gramática y pronunciación. A pesar de que el kichwa fue un idioma oprimido y segregado, este tuvo una gran influencia en el actual español del Ecuador.

1.1.2.4. El kichwa en la modernidad.

Luego de décadas de lucha por parte de los indígenas hasta poner fin a su marginación y opresión, se ha logrado que sus pueblos mantengan su idioma natal para evitar su desaparición. El kichwa pasó de ser una lengua oral a una lengua escrita. Muchos indígenas tuvieron la tarea

de estudiar su lengua hasta convertirla en un idioma con sus propias reglas y normas como cualquier otro idioma.

Hubo otro gran avance con la creación de la educación intercultural bilingüe en el Ecuador. Dentro de este sistema de educación, se adoptó la enseñanza de las lenguas de las nacionalidades. Cada nacionalidad estaba en el derecho de aprender su lengua de origen, ya sea esta el kichwa, huaorani, cofán, secoya, y otros. Se editaron muchos textos en kichwa para facilitar el aprendizaje de la misma.

Sin embargo, para esta época, el kichwa fue influenciado por el español. Los indígenas utilizaban palabras del español y las modificaban de acuerdo a las reglas de su idioma. Por esta razón que en el avance para fortalecer el runashimi o idioma kichwa las comunidades existentes hablaban CHAPUSHCA esto quiere decir que los indígenas mezclaban el kichwa con el castellano. Así por ejemplo.

Mana pudinchu	no puedo
Chaillapi kidashun	quedemos ahí

A su vez en nuestro léxico castellano tenemos expresiones kichwas tales como:

Achachay	qué frío
Arraray	qué calor
Hua hua	niño, niña

El kichwa está presente en la sociedad actual en los topónimos y aún más, ahora hay documentos legales que se han escrito en este idioma, en especial dentro de las instituciones interculturales bilingües. En estas instituciones tanto los hispanohablantes como los kichwas, tienen la oportunidad de aprender la lengua autóctona de su pueblo.

Por esta razón el kichwa está presente dentro de la malla curricular desde los primeros años de E.G.B. hasta el tercer año de bachillerato en todos los establecimientos educativos bilingües del Ecuador.

1.1.2.5. Importancia del Kichwa en el proceso educativo.

Según A. Graces (1998) menciona que *“A pesar de un largo proceso de inserción en la sociedad ecuatoriana, los pueblos indígenas de la sierra se identifican con la nacionalidad Kichwa en la medida que comparten: un proceso histórico semejante, cuyas raíces se remonta a miles de años; una lengua común y un modelo organizado para su reproducción económica social y cultural”*.

Los kichwa, tienen el idioma denominado Runa Shimi (kichwa) con la variedad dialéctica por pueblos y regiones.

Existen muchos antecedentes de como el lenguaje kichwa se extendió en el territorio Ecuatoriano. Se parte de que la sociedad debe garantizar, a través de la educación, la transmisión activa a las nuevas generaciones de los avances de la cultura humana, propiciando el movimiento histórico, pues, *“está vinculado entre el proceso histórico y el progreso educativo es tan íntima, que por el nivel general del desarrollo histórico de la sociedad podemos determinar, sin equivocación, el nivel de desarrollo de la educación se determina igualmente el nivel de desarrollo económico y cultural de la sociedad”* (Dumoulin. J. 1973).

La sociedad en su desarrollo y aspiración, se produce principalmente en el proceso educativo, el cual es de naturaleza social, es decir, solo en la sociedad y como resultado de las relaciones sociales el hombre transforma la naturaleza y se transforma a sí mismo. Esto enfatiza el carácter socio-histórico de la educación y la necesidad de expresar en la educación el momento en la vida de un pueblo.

El proceso educativo se desarrolla como sistema para influir en todos los miembros de dicha sociedad, implicando la formación de estos, de todos los rasgos cognitivos, afectivos y volitivos de la personalidad, es decir la formación de sus pensamientos, sentimientos, capacidades, habilidades, interés, valores, convicciones, etc., que sean coherentes con las demandas de formación que imponen el contexto socio-histórico.

Este es un proceso amplio que se desarrolla en la institución docente, familia, y las organizaciones políticas, la sociedad junta.

El proceso docente-educación desarrollado en las escuelas es un proceso profesional, educacional, de carácter sistematizado y fundamental en la concepción teórica pedagógica generalizada e intencionalmente dirigida a preparar a los sujetos sociales para la vida y en primer lugar para el trabajo.

El proceso educativo escolar, del modo más sistematizado, se dirige a la formación social de nuevas generaciones y el estudiante se instruye, siendo la instrucción el instrumento para educar, a partir de este proceso los sujetos se apropian de conocimientos y desarrollan habilidades, aprenden a trabajar durante su permanencia en la escuela y utilizan los métodos de la ciencia como método fundamental de enseñanza, aprendizaje y trabajo, elementos orientados al proceso docente-educativo a partir de dos ideas básicas o rectoras.

El profesor tiene un papel orientador (docente-educativo) como representante de la sociedad en dicho proceso y es el quien plantea los objetivos a los estudiantes, y quien ayuda con toda su formación personal y cultural.

1.1.2.6. El Kichwa como primera lengua en el niño.

El uso y manejo del idioma materno en países con población indígena siempre estuvo limitaciones a los espacios del hogar y la comunidad. Por lo que, el castellano al convertirse en una lengua dominante llegó a formar parte importante en la comunicación perdiendo así la lengua kichwa. No obstante a mediados de la década de los 80 surge la posibilidad de incorporar la lengua kichwa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La lengua materna sigue siendo dominante en algunas familias del país puesto que muchas generaciones no necesitan estar en una escuela bilingüe para aprender su lengua, ya que en su casa, comunidad, o vecindad es en donde adquieren conocimientos sobre la lengua kichwa.

Siendo además una lengua dominante todavía en algunos lugares ayudando así a la formación de identidad del niño. Para impulsar a la lengua “auto sostenibilidad”, se tiene que apuntar a los espacios intrafamiliares e intracomunitarios, donde se genera una base intergeneracional.

1.1.2.7. Variantes dialéctica en el Kichwa

En el transcurso de los años el idioma natal kichwa ha tenido cambios dialecticos por la diferencia de pueblos indígenas que existen dentro del Ecuador, hoy en día el estudio de la lengua Kichwa dentro de la educación ha tomado una parte muy importante desarrollando así trabajos de investigación para la fomentación del idioma y también proyectos de alfabetización, para que mediante estos proyectos tratar de difundir el idioma natal creando una unificación dentro de los pueblos indígenas del Ecuador ya que existen variantes dialécticas dentro del mismo.

En los últimos años la Educación Intercultural Bilingüe se ha preocupado en la fomentación del idioma realizando proyectos que están relacionados con el mismo, llegando así a crear libros de enseñanza para las instituciones, tesis relacionadas con el kichwa y han sido publicadas en inglés, los mismo que detallan las diferencias dialécticas de Chimborazo, Pastaza, Bolívar y Cañar estos trabajos ayudan a conocer de una mejor manera los diferentes dialectos que existe dentro del Ecuador.

Los mismos que están divididos en 4 regiones dialécticas que son:

Dialecto del Norte: Originario de las provincias de Imbabura y Pichincha.

Dialecto Central: Hablando en Cotopaxi, Tungurahua, Chimborazo y Bolívar.

Dialecto del Sur: Hablado en Azuay, Cañar y Loja

Dialecto Amazónico: Hablado en la Amazonía por todos los pueblos kichwas.

Además cabe recalcar que el MOSEIB crea metodologías de aprendizaje en donde mediante este proyecto quieren unificar el idioma a nivel nacional para que no exista estas diferencias entre los pueblos indígenas.

El idioma kichwa al igual que otras lenguas se distingue por diferencias dialécticas que son reflejadas en forma lexical, fonética, morfológica y estructural.

Lexical

Las palabras de uno u otro lugar se diferencia en su escritura pero llegando a la universalidad ayudando al enriquecimiento del idioma.

Ejemplo 5555

Pillpintu: Mariposa o Kapila: Mariposa

Fonético

La diferente pronunciación de una misma palabra se da en el cambio de un pueblo a otro.

Ejemplo:

Alku: perro y allku: perro

1.1.2.7.1. Fonología y Sonido

La fonología es la rama de la ciencia del lenguaje, que estudia los fonemas desde el punto de vista de sus funciones lingüísticas.

Estudia las reglas y principios de los sonidos de una lengua, que al momento de hablar se emiten una cantidad infinita de sonidos.

Fonemas: Cada una de las letras del abecedario, son las más pequeñas unidades fonológicas que no poseen significado por si solas.

Según el DINEIB dentro de la escritura Kichwa existen 20 grafías dentro del alfabeto, 17 son consonantes y 3 son vocales.

Por ejemplo las grafías: k, w, y, z, a, sh, ts, i, u entre otras.

Los fonemas se representan entre barras.

En la palabra Llakta por ejemplo, hay cinco fonemas /Ll/ /a/ /k/ /t/ /a/

1.1.2.7.1.1. Vocales

Las vocales son fonemas (sonidos), con las cuales se pueden construir sílabas e incluso palabras.

Dentro de la lengua Kichwa existen tres vocales: a, i, y u.

Ejemplo.

Killa = luna

Atallpa = gallina

Shunku = corazón

Sisa = flor

1.1.2.7.1.2. Consonantes

Las consonantes son sonidos que se pronuncian con un grado de bloque del aire que se expulsa desde los pulmones.

Las consonantes son: Ch, h, k, l, Ll, m, n, ñ, p, r, s, sh, t, ts, w, y, z.

Nota: La Ts y Z son excepciones, solo se pueden utilizar en palabras pre-kichwas.

Las C, Q y Y son sustituidas por la K.

La D es sustituida por la T.

Las B, V, y F son reemplazadas por la P.

1.1.2.7.1.3. Morfología

Estudia los cambios que sufren las palabras en sus terminaciones o estructuras internas es decir estudia las combinaciones de los morfemas para formar palabras.

1.2. Kichwa Kañari

El pueblo kañari que abarca las provincias de cañar y Azuay, hablan tanto el kichwa como el castellano. La principal diferencia entre los demás pueblos kichwas es el acento que tienen al hablar. Según algunos argumentos, este acento es un vestigio de la lengua anterior Kañari, que era la propia de los kañaris antes de la llegada de los incas.

Es por esta razón que los kañaris tienen un acento muy diferente a los demás pueblos. A demás dentro de su dialecto se incluyen algunos topónimos y antropónimos de la extinta lengua kañari que no tiene significado alguno en kichwa ni tampoco una traducción al castellano. En lo demás comparte la misma escritura y letras que los demás pueblos kichwas del Ecuador.

Ejemplos:

Khuyana: Amar, querer.

Khari: masculino

Kanchis: siete

Sumak: bonito

Kawsay: vivir

Killa: luna

Killu: amarillo

Kuy: es la palabra kichwa del nombre del animal

Shunku: corazón

Kuri: oro

Killkana: escribir

Kunu: conejo

Urku: cerro

1.3. Reseña histórica del centro educativo intercultural bilingüe Antonio Caizán.

Según versiones de los líderes comunitarios nos cuentan que antiguamente no existía escuela para los campesinos, ni para los indígenas porque no era necesario lo han manifestado los patrones y terratenientes de alto poder que eran los dueños de toda la hacienda la gente tenían que trabajar sirviendo al patrón sin conocer la letra.

Los indígenas no tenían derecho a la educación, solo servían para el trabajo del campo, también eran objeto de maltratos físicos, Psicológicos y abusos sexuales, por parte de sus patrones, señalan también que la gente trabajaban sin remuneración, ante esta discriminación, algunos dirigentes de las comunidades empezaron a reunirse de una manera clandestina por temor a represalias de los patrones.

Poco a poco fueron realizando gestiones en Quito para conseguir que las tierras de los hacendados pasen a manos de los peones para lo cual tenían varios enfrentamientos entre patrones e indígenas, entonces con esta lucha el estado emanó un decreto a favor de los indígenas para que se reparta las tierras y se dio la parcelación de las mismas, ante esto empiezan a organizarse de mejor manera y surge otras necesidades como: redactar actas, para leer documentos, para informarse, para enviar oficios, para hacer cuentas ,etc.

Cuentan también que en la década de los 40 existía mucho verano por tanto se dio carencia de productos alimenticios, ante estas necesidades llega a la provincia de Chimborazo y el

Cañar la Misión Andina, institución no gubernamental con alimentos para ayudar a las comunidades, ante la presencia de esta institución, los patrones lo engañaban diciendo “ellos son malas gentes van a quitar todo lo que tienen, van a matar han dicho”.

Comenzaron a organizarse llamando a todas las personas que vivían explotadas, discriminadas, maltratadas y se inició la lucha contra los hacendados y la iglesia católica, considerada como una instancia manipuladora en la década de los 70, en ese entonces para los miembros de las comunidades lo consideraron la Misión Andina como un organismo fortalecedor a todas las comunidades, con la participación también del Ministerio de Agricultura y Ganadería.

En la misma década se instala la Escuela Radiofónica del Ecuador con el programa de alfabetización para adultos de habla Kichwa en la comunidad de Cuchucún, con la presencia de estas dos instituciones se construye la carretera, canales de riego y el sub-centro de salud, también aprendieron a leer, escribir y a gestionar ante las diferentes autoridades.

Según versiones del compañero Juan Pedro Buscán manifiesta que en 1960 los niños recibían las clases en Cañar solamente hasta segundo grado porque sus padres decían que saben leer y escribir y no es necesario seguir preparándose más, posteriormente las clases recibían en el sector de Nar de igual manera recibía hasta segundo grado.

Por la distancia y el tiempo de trasladarse a estos lugares, sus padres tenían pena de sus hijos y empezaron a organizarse, a conversar, para buscar y crear una escuela en la comunidad de Cuchucún para lo cual formaron una comisión la que estaba integrada por varios líderes.

En 1964, se crea una escuela unidocente en una casa particular por el Ministerio de Educación con doble jornada, los niños y jóvenes iniciaban a estudiar solo hasta segundo grado algunos hasta tercer grado ninguno terminaba porque tenían que ir trabajar en la hacienda de HUANTUG que era dueña la Srta. Florecía Astudillo quien dominaba a 17 comunidades.

Por esta razón no pudieron estudiar todos los años, después se crea el Subprograma de Alfabetización Kichwa en 1970, los líderes tenían una necesidad urgente de levantar una infraestructura para recibir de mejor manera la educación, presentaron la propuesta de construir pero no existía un espacio, ante esto el compañero Rafael Álvarez y su esposa Juana Buscán se comprometieron a realizar una permuta de un cuerpo de terreno de 500 m² con otro cuerpo de terreno de la Cooperativa 24 de junio.

Esta permuta lo firman el día 31 de Julio 1970 a favor de los siguientes líderes Sr. Rafael Mariano Zhinín y Domingo Álvarez; en el mismo año con apoyo del Consejo Provincial se construye una aula de planta baja con tres cuartos, en octubre de 1970 se inaugura el local escolar gracias a la gestión de: Manuel Zhinín, se inicia a trabajar con sesenta niños con

una profesora monolingüe, luego se hace pluridocente y posteriormente se convierte en una escuela completa con el nombre de Miguel Moreno.

Las organizaciones provinciales, nacionales a través de sus propuestas consiguieron la implementación del sistema de Educación Intercultural Bilingüe a nivel de todo país con el objeto de tener una educación de acorde a las necesidades e intereses de los pueblos y nacionalidades del Ecuador, la comunidad de Cuchucún no fue la excepción.

En 1995 se inicia trabajando con el Sistema de Educación Intercultural Bilingüe, un año después se establece con el acuerdo ministerial 0003 DIPEIB-C con fecha 28 de mayo 1996 y con nombre de Centro Educativo Comunitario Cuchucún, con un director bilingüe nominado por la asamblea comunitaria siendo el primer director bilingüe el Prof. José Antonio Caizán Mainato.

El centro empezó trabajando con aulas áreas y aulas ambientes, modalidad que permanece hasta la actualidad, es un Centro Educativo completo de práctica docente que contempla 7 Niveles y el EIFC (Educación Infantil Familiar Comunitario).

Con la gestión de los/as director/as, personal docente, estudiantes, padres de familia, dirigentes y comunidad en general, en el transcurso del tiempo poco a poco el Centro Educativo ha ido mejorando su infraestructura y en lo referente al aspecto pedagógico.

En reconocimiento a la ardua labor realizada por el líder profesor Antonio Caizán Mainato en beneficio de las organizaciones y la colectividad y gente de su comunidad, por decisión unánime de la gente, se decide que el Centro Educativo lleve su nombre y se nombra a partir de 13 de Octubre del 2010, con el nombre de Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “José Antonio Caizán Mainato”. Este Centro Educativo es de práctica docente con 11 profesores.

Breve historia de la Educación Intercultural Bilingüe en el Ecuador

La república del Ecuador es un país rico en culturas. La población ecuatoriana está conformada por los mestizos, los afroecuatorianos, y los indígenas. Éstos últimos se encuentran ampliamente distribuidos en la región interandina y en la región amazónica, sin embargo, existen también pueblos indígenas en la región costa. Cada uno de estos pueblos tiene su propia cultura, y es precisamente esta diversidad cultural una de las principales riquezas que tiene el Ecuador.

Por esta razón actualmente ya no se habla solamente de Educación sino de Educación Intercultural. Este nuevo concepto de educación implica una nueva práctica educativa en el que se valore a todos y todas sin ningún tipo de discriminación. La educación bilingüe en el Ecuador

es un logro conseguido por los pueblos indígenas que hace décadas atrás, no tenían el libre acceso a la educación.

Su esfuerzo y lucha dieron finalmente sus frutos y ahora hay muchos establecimientos educativos bilingües en el país, como lo es el establecimiento Educativo, Antonio Caizán de la comunidad de Cuchucún de la ciudad de Cañar.

A pesar de que el Ecuador tiene una enorme riqueza cultural, la educación para los pueblos indígenas fue llevada a cabo de una manera demasiado discriminatoria. En las aulas existía el racismo y marginación a los indígenas quienes concebían a la educación como una alternativa para poder superarse y ejercer, lo que ya en aquel entonces, era un derecho que no podía ser negado.

Muchos líderes indígenas, promovieron la igualdad entre los pueblos del Ecuador. Organizaron levantamientos, con el objetivo de lograr un cambio para bien de ellos, el derecho a una buena salud y educación fue su meta principal. Para este fin, los indígenas de todas las partes del Ecuador se reunieron para conformar la Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador (CONAIE).

La CONAIE propone al gobierno de aquel entonces, presidido por el Dr. Rodrigo Borja Cevallos, la firma de un convenio de cooperación entre ambas partes para la creación de la Educación intercultural bilingüe. Es así que el 15 de noviembre de 1988 se crea la DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE (DINEIB).

De forma inmediata se crean unidades educativas interculturales bilingües, en los diferentes pueblos indígenas del país, empezando por las provincias de Loja, Cañar, Chimborazo, Pichincha. Cada pueblo de cada nacionalidad indígena ahora aprendía a leer y escribir en su primer idioma, ya sea este el kichwa, shuar, o castellano.

Con la finalidad de fortalecer la lengua y la cultura de los pueblos y nacionalidades indígenas, la DINEIB incorpora dentro de su malla curricular la enseñanza de la lengua de los pueblos y nacionalidades. Los indígenas aprendían en su respectiva lengua. Las instituciones educativas bilingües acogían a indígenas y mestizos por lo que muchos docentes bilingües se sumaron a las filas del magisterio para enseñar en castellano y kichwa.

De esta manera se buscaba que todos los niños y jóvenes reciban la misma educación sin ningún tipo de discriminación. Además los textos estaban impresos en Kichwa y castellano con imágenes y situaciones propias de las comunidades indígenas ya que los textos comunes contenían retratos y vivencias típicas de la ciudad, muchas de ellas desconocidas en los pueblos campesinos del Ecuador. Con el pasar de los años, la educación bilingüe se ha ido transformando y mejorando en busca de una educación de calidad y calidez.

Hoy en día ya no existe la DINEIB como secretaría. La educación intercultural bilingüe ahora es una subsecretaría del Ministerio de Educación del Ecuador, pero se sigue manteniendo la ideología con la que la educación bilingüe fue creada. La lengua de los pueblos y nacionalidades aún se mantiene dentro de la malla curricular.

Es así que la escuela Bilingüe Antonio Caizán actualmente acoge a niños de una comunidad indígena para prepararlos y educarlos basados en los pensamientos filosóficos del SUMAK KAWSAY.

1.3.1. La Cultura Cañari

El Cantón Cañar se encuentra situado al sur del Ecuador, a una altura de 3.160 msnm. Su temperatura está entre los 11.8° C media anual, con una extensión de 1.751,20 km² siendo el cantón con mayor extensión el mismo que ocupa un 56,07 % de la provincia.

Relatos cuentan que la cultura Cañari nace después del diluvio universal que algunas culturas relatan dentro de sus historias sagradas. “Según el mito, en esta región andina solo dos hermanos salvaron sus vidas alcanzando la cima del Huacayñan, monte sagrado de los cañaris.

Allí fueron socorridos en la alimentación por dos guacamayas con rostro de mujer, con quienes después de atraparlas "se casaron" y procrearon seis hijos: tres varones y tres mujeres. Estos, a su vez se desposaron entre hermanos y poblaron todos estos territorios generando así la raza Cañari.”

El origen de la palabra CAÑAR proviene de las siguientes palabras “Can” y “Ara” que significa: Can: Culebra y Ara: Guacamaya, ya que nuestros antepasados tenían esa creencia de descendencia. La cultura cañari está lleno de gente indígena y mestiza, dentro de ello realizan varias actividades que son importantes para su vivencia. El idioma, la religión, la vestimenta y sus costumbres son puntos importantes que ayudará a conocer acerca de la cultura cañari.

El idioma

El idioma nativo antes de la conquista de los incas era el Kañari, idioma que se mantuvo hasta la primera llegada de los españoles a este territorio. Sin embargo, esta lengua se fue perdiendo con las generaciones puesto que las generaciones fueron adoptando el Kichwa como lengua de comunicación entre ellos. En la actualidad el kichwa es considerado la lengua materna de los Cañaris quienes la utilizan como medio de comunicación en sus hogares a pesar de que hablan también el español como segunda lengua.

La Religión

Dentro de la ciudad de Cañar los indígenas en su mayoría pertenecen a la religión católica y aproximadamente un 30 % son evangélicos. Luego de la conquista española la población adoptó

el catolicismo como religión participando así, en todos los actos ceremoniales impuestos por la iglesia católica al punto que dichas ceremonias forman parte de la cultura actual.

La vestimenta

La vestimenta que los pobladores utilizan está fabricada por lana de borrego que después de ser procesada se la llama baeta y es de color blanco, las mismo que pueden teñirlos de varios colores, que es de una buena calidad textilera, con esta tela se confeccionan sus ponchos, cuzhmas, polleras y fajas lleno de varios colores, bordados y diseños.

Tanto el hombre y mujer indígena utilizan un sombrero confeccionado de lana de borrego de color blanco de forma semiesférica y con una pequeña visera, la misma que está adornada con una cinta de color blanco alrededor del sombrero de los hombres; y de las mujeres también rodea el sombrero y cuelga de un lado las cintas y lleva un adorno sobre la unión.

La mujer indígena Cañari utilizaba dos polleras de diferentes colores sobre todo utilizaba una pollera de color negro, representaba elegancia en su vestimenta, además utilizaba una blusa de color blanco llena de bordados en el cuello y puño, sobre la blusa utilizan un rebozo de color negro y bordes de color rojo sostenido con un tupo elegante, su cuello lo adornan con collares de perlas rojas o verdes, aretes largos de plata relacionados con la cosmovisión Cañari, su cabello está envuelto con una cinta de color rojo.

El hombre indígena Cañari viste con un pantalón de color negro, una camisa de color blanco con bordados en los puños, utilizan una cuzhma de color negro la misma que es sujeta por una faja y un poncho de color rojo con franjas de colores verdes, morados y rojos, su cabello es largo y trenzado.

1.3.2. Población y Muestra

La Unidad Educativa “José Antonio Caizán”, se encuentra ubicada en la comunidad de Cuchucún a las afueras del cantón Cañar.

Cuenta con 76 estudiantes entre niños y niñas, los mismos que están entre un promedio de 4 a 12 años de edad. En la unidad educativa el 3er nivel de educación básica cuenta con 7 estudiantes en la que se educan niños y niñas, 4 mujeres y 3 hombres, con una edad promedio de 6 a 7 años.

1.4. Proceso de aprendizaje

El ser humano es la única especie en el planeta que dedica un largo tiempo a aprender. Desde el momento que sale del vientre de la madre, el cerebro del recién nacido inicia la sofisticada tarea de aprender, existen lugares donde se enseña lo que otras personas han aprendido. De tal manera que desde que un niño ingresa a la escuela hasta terminar la universidad habrán transcurrido

alrededor de 20 años realizando la sublime tarea de aprender. Pero, ¿qué es el aprendizaje? ¿Cómo se lo hace? y ¿qué nos ayuda a realizar esta tarea?

1.4.1. ¿Qué es el aprendizaje?

Sabemos que el aprendizaje dentro del ser humano es la adquisición de conocimiento, donde el mismo mejora o modifica sus conocimientos mediante el estudio de las diferentes ramas de la ciencia para luego ser utilizadas en situaciones cotidianas.

El aprendizaje se ha venido dando desde tiempos muy remotos ayudando al ser humano a adquirir habilidades y destrezas a través de las experiencias u observaciones de su entorno, es por ello que el conductismo y cognitivismo son dos teorías muy importantes dentro del aprendizaje. El cerebro es uno de los órganos más importantes dentro del mismo ya que mediante este el individuo puede retener, adquirir y utilizar información ante cualquier situación presente.

Con el pasar de los años, de los estudios y de los experimentos realizados se han propuesto diferentes definiciones. Cada una de las definiciones están basadas en las diferentes teorías existentes sobre cómo ocurre el aprendizaje. Para ello, es necesario conocer las diferentes teorías que se han expuesto a través de la historia para llegar a comprender lo que en realidad es el aprendizaje.

1.4.2. Principales teorías del aprendizaje

1.4.2.1. El conductismo

El conductismo está enfocado en la conducta del ser humano y las formas de modificarla. Las teorías conductistas no toman en cuenta los procesos que ocurren en la mente del ente que aprende sino en los cambios, en la conducta que se producen después de estimular o afectar a un sujeto específico.

Condicionamiento clásico. Esta teoría fue propuesta por Pávlov a principios de los siglos XX. Menciona que el aprendizaje es el resultado (respuesta) luego de haber afectado (estímulo) de una manera directa en un individuo. El ente afectado reaccionará de una manera diferente a diferentes estímulos pero a pesar de aquello cada estímulo tiene una reacción o respuesta específica.

Un ejemplo clásico de cómo sucede es la de la campana y el perro. En este caso, antes de alimentar a un perro se hace sonar una campanilla. Se repite la acción cada vez que se le alimenta al animal. Luego de varios días el animal habrá relacionado el sonido de la campanilla con la comida. Y apenas escuche la campanilla empezará a salivar iniciando así el proceso digestivo, pues ha aprendido que luego de ese sonido en particular siempre hay comida.

Skinner, otro investigador de la conducta, realizó un experimento con ratas metiéndolas en cajas con diferentes mecanismos. Al principio las ratas accionaban los mecanismos al azar voluntaria e involuntariamente. Luego de aquello sucedían estímulos. Por ejemplo al accionar un determinado mecanismo, se abría una puerta por donde caía el alimento. Poco a poco la rata iba relacionando el mecanismo con su alimento hasta que cada vez que quería el alimento accionaba el mecanismo que lo proporcionaba.

Una situación similar sucedía cuando los maestros solían aplicar “castigos” a los niños cada vez que cometieran una falta. Por ejemplo, si un estudiante no cumplía con la tarea se le dejaba sin recreo por lo que el niño la próxima vez cumplía con la tarea para evitar el castigo.

Por esta razón Pávlov, y posteriormente Skinner generalizaron este proceso al ser humano aduciendo que una persona puede ser estimulada de varias maneras y cambiar así su conducta.

1.4.2.2. El cognitivismo

La teoría cognitivista surge en los años 70 como una teoría alternativa al conductismo. Los principales exponentes de esta teoría son Piaget, Ausubel, Bruner y Vygotsky. El constructivismo deja a un lado el estudio del comportamiento del ser humano para centrarse en los procesos que ocurren en la mente del individuo que adquiere el conocimiento.

El conocimiento implica acciones complejas como almacenar, reconocer, comprender, organizar y utilizar la información que se recibe del medio que nos rodea a través de los sentidos.

La idea principal del cognitivismo es que todo individuo aprende a través de la experiencia, de tal manera que ahora el estudiante se convierte en un sujeto activo dentro del proceso de aprendizaje. El estudiante es capaz de resolver problemas, proyectos, y situaciones que se presentan en el diario vivir a través del procesamiento de la información mediante estrategias o esquemas mentales.

El docente ya no designa castigos para cambiar y mejorar su conducta, por lo contrario, ayuda a desarrollar en el estudiante la reflexión y a mejorar sus aptitudes. De esta manera el docente ayudará a desarrollar en los alumnos aprendizajes significativos.

1.4.2.3. Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo fue propuesto por David Ausubel quien manifiesta que este tipo de aprendizaje es aquel en el que el estudiante logra relacionar su conocimiento previo con la nueva información.

De esta manera puede modificar lo aprendido previamente con el nuevo contenido. Este tipo de aprendizaje se diferencia del aprendizaje memorístico o repetitivo puesto que involucra el

razonamiento para resolver cualquier problema planteado. El docente tiene el papel de lograr que el estudiante aprenda a aprender por sí solo.

1.4.2.4. ¿Cómo aprenden los niños?

De acuerdo con las teorías antes mencionadas, en especial aquellas que no se refieren al conductismo, el aprendizaje es un muy complejo proceso mental o cognitivo donde el niño relaciona el conocimiento previo con alguna experiencia nueva, entendiendo e interiorizando la nueva información que proviene del exterior a través de los sentidos.

Esto conlleva a que los docentes cambien su forma tradicionalista de enseñanza dejando a un lado las actividades memorísticas y repetitivas para pasar a un ambiente donde el estudiante sea el actor principal en el proceso de aprendizaje. Stella Vosniadou en su obra sobre *“¿cómo aprenden los niños?”* sugiere algunas estrategias para desarrollar en el aula con los niños para potenciar su aprendizaje.

“• Evite situaciones en donde los estudiantes sean oyentes pasivos por largos periodos.

• Proporcione a los estudiantes actividades manuales, como experimentos, observaciones, proyectos, etcétera.

• Aliente la participación en discusiones de clase y otras actividades cooperativas.

• Organice visitas escolares a museos y parques tecnológicos.

• Permita a los estudiantes tomar algo de control sobre su propio aprendizaje. Controlar su aprendizaje significa dar la oportunidad a los estudiantes de tomar decisiones acerca de qué aprender y cómo hacerlo.

• Ayude a los alumnos a crear metas de aprendizaje en función de sus intereses y aspiraciones futuras.” (Vosniadou, 2006)

Así mismo Vosniadou menciona la importancia del aprendizaje social o en grupos. Puesto que el estudiante no está solo sino se relaciona con su sociedad, ha planteado de igual manera algunas estrategias que pueden ayudar a los docentes en el proceso de enseñanza.

“Los maestros pueden hacer muchas cosas para alentar la participación social que facilite el aprendizaje:

• Ordenar a los estudiantes que trabajen en grupos y asumir el papel del coordinador que provee guía y apoyo a los grupos.

• Crear un ambiente de clase que incluya lugares de trabajo grupal donde los recursos sean compartidos.

- *A través del modelaje y la coordinación, enseñar a los estudiantes cómo cooperar unos con otros.*
- *Crear circunstancias para que los estudiantes interactúen unos con otros, para que expresen sus opiniones y evalúen los argumentos de otros estudiantes.” (Vosniadou, 2006)*

1.4.2.5. Aprendizaje de una lengua

El aprendizaje de una lengua es algo natural que ocurre en ser humano desde el momento en que nace. No importa el idioma que sea, el niño lo aprenderá de sus padres adquiriendo las características lingüísticas, de su determinado idioma, muy similar a la de sus padres. Se reconocen tres etapas en la adquisición del idioma éstos son el aprendizaje de los sonidos, el aprendizaje de las palabras y el aprendizaje de las oraciones.

1.4.2.5.1. El aprendizaje de los sonidos

Los sonidos de la lengua son conocidos como fonemas, algunos idiomas tienen más fonemas que otros. Por ejemplo el español tiene 22 fonemas mientras que otros idiomas como el inglés tiene 44. Existen 150 fonemas en el mundo puesto que existen alrededor de 6000 lenguas. Los niños desde muy temprana edad están escuchando y familiarizándose con los fonemas del idioma de sus padres.

Una vez que los niños son capaces de reconocer y reproducir esos fonemas se dice que entonces el niño ha adquirido una conciencia fonémica, lo que implica que está listo para aprender y reconocer las palabras de su idioma.

1.4.2.5.2. Aprendizaje de las palabras

Esta es la etapa en que los niños aprenden a unir los fonemas de la lengua para formar o construir un significado. Por ejemplo los sonidos /m/, /a/, /m/, /a/, forman la palabra “mamá” cuya semántica se refiere al ser que los cuida, los abraza y les da el alimento.

Sin embargo para un niño que no se ha familiarizado con estos sonidos, es decir, que sus padres hablen otro idioma que no sea el español, no entenderá el significado de esta palabra, para este niño “mamá” serían simplemente sonidos.

Adquirir la conciencia fonémica es un paso muy importante en el aprendizaje de un idioma, pues el niño empezará a aprender los morfemas. Un morfema es una palabra que tiene un significado, su significado puede variar tan solo con añadir un fonema. Por ejemplo al añadir el fonema /s/ a las palabras se está pluralizando o dando el significado de más de uno.

En esta edad los niños realizan una “generalización” que no es más que añadir la /s/ a las palabras para tratar de dar un significado de varios, sin embargo no esa no es una regla general

que se da en el idioma. Por ejemplo, el niño que aprendió a decir “mamá” para referirse a varios utilizará la generalización para decir “mamás”. En esta etapa el niño sabe cuándo termina una palabra y cuando empieza otra, diferenciándolas dentro de una expresión u oración.

1.4.2.5.3. Aprendizaje de oraciones

En esta etapa los niños aprenden a poner las palabras en un orden correcto para formar una oración o una expresión. Los niños están en la capacidad de reconocer que si cambian el orden de las palabras la oración pierde el sentido o bien puede cambiar su significado. Por ejemplo el niño puede decir la oración “quiero un juguete nuevo” y no “juguete un nuevo quiero”.

Luego de pasar por estas etapas el niño habrá adquirido el idioma, este proceso es el mismo en todos los niños. Este proceso se conoce también como desarrollo lingüístico.

1.4.2.6. El desarrollo lingüístico

El desarrollo lingüístico sigue un patrón que es igual o muy parecido en todos los niños del mundo.

De 0 a 6 meses

En este período los bebés desde que nacen pueden distinguir los ritmos, los acentos, los altos y bajos de un tono.

De seis a ocho meses

Los niños son capaces de distinguir los sonidos, notan la diferencia entre un grito y una palabra. El niño en este período empezará a tratar de reproducir los sonidos que provienen del habla de sus padres, etapa que se conoce como el balbuceo.

De ocho a doce meses

Empiezan a distinguir las distintas palabras a pesar que no sean conscientes de su significado.

De doce a dieciocho meses

Es la etapa en la que el niño entiende el significado de algunas palabras, empezando con la adquisición del vocabulario repitiendo las palabras que escuchan.

De dieciocho a veinticuatro meses

En esta etapa los niños son capaces de distinguir los sustantivos de los verbos, teniendo en su vocabulario más sustantivos que verbos.

De veinticuatro a treinta y seis meses

Es la etapa que van adquiriendo las reglas gramaticales del idioma realizando generalizaciones de las palabras añadiendo los sufijos a las raíces de las palabras para darle un significado distinto.

1.4.2.6.1. Desarrollo de habilidades y destrezas lingüísticas

Hoy en día el aprendizaje se ha convertido en el objetivo principal de desarrollar habilidades y destrezas lingüísticas cuando se trata de estudiar un idioma, es decir, desarrollar la parte de la escritura, lectura y diálogo los mismo que son aspectos lingüísticas diferenciales de cada provincia, región y nacionalidad.

Hoy en día el hablar varios idiomas se ha convertido en una puerta de acceso a varios oportunidades ya que ayuda a desenvolverse en el entorno en el que nos encontramos contribuyendo hacia un crecimiento personal en el aspecto social, es por eso que el fomentar el aprendizaje lingüístico de una manera correcta en los niños ayudando en su desarrollo intelectual, sus habilidades de relacionarse entre la sociedad y creando así un autoestima positivo.

Al ser la escuela y los profesores la primera etapa de experiencias educativas de los niños ya que desarrollan sus habilidades y destrezas lingüísticas logrando todo esto cuando el niño domine sus habilidades de: leer, escuchar, hablar y escribir, sabiendo que son importantes al momento de aprender un idioma dentro del aprendizaje estudiantil.

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO

2.1 Métodos de enseñanza

Existen varios métodos que ayudan a los niños para su enseñanza es por eso que uno de los métodos más utilizados es el global ya que este método asocia las palabras con las imágenes para que los niños mediante las mismas vayan socializando las cosas y obteniendo un mejor desarrollo de su aprendizaje.

2.2 Didácticas de enseñanzas Estudia los procesos y elementos que existen en la enseñanza del aprendizaje ayudando al estudiante a desarrollar de una mejor manera las habilidades que

cada niño posee y de esa forma a su desarrollo intelectual. Logrando el dominio de un contenido determinado.

2.3 Métodos y didácticas para la enseñanza de otras lenguas.

Para las diferentes lenguas más habladas en el mundo existen una variedad de métodos y técnicas de enseñanza, que se utilizan para una mejor calidad del aprendizaje de una segunda lengua, es por eso que se ve la necesidad de indagar en los recursos más utilizados, que sirvan de guía para desarrollar la selección del material didáctico más adecuado y su posterior uso, se resumen a continuación:

Tabla 1-2: Observación de métodos y didácticas para la enseñanza de otras lenguas.

Idiomas	Metodologías	Técnicas	Recursos a utilizar
Inglés	La metodología expositiva La metodología interactiva	Los niños socializan mediante el speaking	Libros, CD interactivos videos, canciones, juegos, diccionarios, páginas web, diccionarios
Francés	La metodología expositiva La metodología interactiva	Establece una conexión directa entre la palabra y el objeto, y Audio-Lingual para dar prioridad al habla es decir a la parte oral y auditiva.	La radio, el internet, libros ilustrados, cd interactivo
Alemán	La metodología expositiva La metodología interactiva	Conexión directa con la palabra y el objeto.	Libros, Páginas interactivas
Chino	La metodología expositiva La metodología interactiva	Interacción natural entre los niños y	Juegos infantiles

	La metodología de descubrimiento	de personas nativas	
Italiano	La metodología expositiva La metodología interactiva	Se basa en el: habla, escritura, comprensión oral y comprensión escrita.	Diccionarios, páginas web, Cd interactivos, películas, textos, etc.

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

2.4. Metodología para la enseñanza del idioma Kichwa

Al ser el docente el guía de la enseñanza en la juventud, ellos deben elegir sus propias para la formación de los estudiantes, por lo que el MOSEIB ha creado metodologías educomunicativas que ayuden con el aprendizaje dentro de su malla curricular.

La metodología debe utilizar procesos y recursos intelectivos, intelectuales y vivenciales que se resumen a continuación:

a. Dominio del Conocimiento: *Corresponde a los procesos reconocimientos y conocimiento que implica la utilización de los recursos intelectuales. El reconocimiento utiliza mecanismos de percepción (audición, olfato, observación, uso del tacto y degustación), descripción y comparación. El conocimiento por su parte implica, la utilización del pensamiento, la reflexión, el análisis y los procesos de diferenciación. Con este propósito el docente recurrirá a la observación de la naturaleza; al uso de maquetas, láminas, organizadores gráficos, mapas conceptuales, descripción de paisajes, narración de cuentos, declamación de poemas, refranes, audiovisuales y laboratorios; creará conflictos cognitivos en base a preguntas, dará oportunidad al pensamiento hipotético y facilitará información científica entre otras acciones pedagógicas. (MOSEIB.2013 pp.41-42)*

b. Aplicaciones del Conocimiento: *En esta fase se desarrolla la producción y reproducción del conocimiento. La primera significa la utilización del conocimiento previo, la definición de opciones y la realización de acciones; la segunda implica el análisis del conocimiento previo, la definición de opciones, la utilización de la imaginación y ejecución de acciones. Por consiguiente, se sugiere utilizar diferentes técnicas: sopa de letras, crucigramas, talleres, clasificaciones, secuenciaciones, codificaciones, debates, mesas redondas, conferencias, sinopsis y otras. (MOSEIB.2013 pp.41-42)*

c. Creación del Conocimiento: *La tercera fase se caracteriza por el desarrollo de la creación y recreación. La creación implica la utilización del conocimiento previo y el uso de la imaginación, el ingenio, la fantasía y los previos para inventar a partir del descubrimiento de nuevos elementos, el ensayo, la modificación y el empleo de la imaginación, la intuición y la*

meditación. Para concretar esta fase, los docentes utilizaran organizadores gráficos, mentefactos, mapas conceptuales, acrósticos, afiches, periódicos murales, cuentos, canciones, novelas, poemas, entre otros. (MOSEIB.2013 pp.41-42)

d. Socialización del Conocimiento: *Los conocimientos creados y recreados requieren de validación y valoración, para ello se generan procesos de socialización que permitan la retroalimentación para consolidar la aprehensión del nuevo conocimiento mediante: exposiciones, ferias, encuentros culturales, horas sociales, presentaciones públicas a todos los actores sociales de la educación. (MOSEIB.2013 pp.41-42)*

Con esta metodología planteada por el MOSEIB se desea desarrollar la capacidad de atención, retención, imaginación y creación eliminando los mecanismos de dictado, copia y repetición memorística. (MOSEIB.2013 pp.41-42)

Metodología para la enseñanza del idioma Kichwa en Escuela Superior Politécnica de Chimborazo

En la ciudad de Riobamba en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, existe el Centro de Idiomas como Unidad Académica desde 1974, contribuyendo con la formación educativa de los estudiantes con calidad, pertenecía y reconocimientos en los lenguajes de Kichwa, Inglés y Francés.

El kichwa en la educación ha tenido poca relevancia, es por eso que existen libros de kichwa básico que muchos de los docentes se basan en estos, para poder implantar sus clases, al no tener un recurso específico ellos mismos son los encargados de desarrollar sus propios materiales como carteleras, folletos, etc. Además toman en consideración la historia que existe tras el idioma, su cultura, tradiciones, sus ideologías, plasmados en audios, cuentos, videos.

La mayoría de los estudiantes que cursan esta asignatura son indígenas los cuales buscan perfeccionar su idioma natal tanto en su parte gramatical como en su parte lingüística, a pesar de la mezcla de los diferentes dialectos que existe en esta lengua no se han perdido los morfemas.

Las técnicas utilizadas son creadas por los mismos docentes, una de ellas es la técnica del error que trata de memorizar una frase y luego analizar parte por parte, otro método es realizar giras de observación al campo e invitan a personas que hablan el kichwa, es decir; trabajan con la zona indígena del lugar.

Es por eso que el idioma kichwa ha tomado importancia al igual que el resto de idiomas introducidos en la educación ecuatoriana, creando así la suficiencia en esta institución logrando dominar el idioma tanto en el habla como es su escrito.

Metodología para la enseñanza del idioma Kichwa en la Universidad de Cuenca

La Universidad de Cuenca se encuentra en la capital de la provincia del Azuay, al centro-sur del Ecuador. Creada en el año de 1867 del 15 de octubre, nombrada inicialmente como Corporación Universitaria del Azuay. A inicios del siglo XXI la Universidad de Cuenca ha ido extendiéndose en el ámbito regional. Estudiantes ecuatorianos se forman en las diversas Facultades. Además de los institutos de Idiomas donde una de las lenguas que enseñan es el Kichwa entre otras.

Para la enseñanza de este idioma, no existen libros específicos que el docente utiliza para impartir sus clases, por lo cual, se ve en la necesidad de realizar su propio material didáctico basándose en libros de kichwa básico y en experiencias que han obtenido durante su trayectoria.

Los materiales que utilizan son papelógrafos, diapositivas, fotocopias, y talleres de diálogo entre estudiantes y docente.

Al igual que el resto de idiomas el docente utiliza las mismas metodologías para el kichwa que son la morfología, sintáctica, fonología y semántica dándole importancia como al resto de idiomas.

Poco a poco el idioma kichwa ha ido tomando gran importancia dentro de la educación en el Ecuador rescatando así su cultura.

Guía de estrategias metodológicas para la enseñanza del idioma Kichwa en la comunidad Chumillos Central del Cantón Cayambe, investigación realizada por la Universidad Politécnica Salesiana.

Arcela Beatriz Iguamba Farinango ex estudiante de la Universidad Politécnica Salesiana, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, al ver la desvalorización de la lingüística cultural del pueblo Kichwa decide realizar una guía de estrategias para la enseñanza de esta lengua y así buscar la revalorización y el fortalecimiento de la lingüística cultural de la lengua Kichwa.

Esta guía de estrategias utiliza la metodología de participación comunicativa en los niños y niñas, para su ejecución se acompaña de trabalenguas, cuentos, leyendas, canciones, etc. el propósito del proyecto es que los niños se relacionen y practiquen el idioma, llenado así a una correcta pronunciación de la lengua Kichwa.

Tabla 2-2: Resumen de las metodologías, técnicas y recursos para la enseñanza del idioma Kichwa.

Identidades	Metodologías	Técnicas	Recursos
	La metodología expositiva	Observación de la naturaleza y experiencias vividas.	Uso de maquetas, láminas, organizadores gráficos, mapas

MOSEIB	<p>La metodología interactiva</p> <p>La metodología de descubrimiento</p>		<p>conceptuales, descripción de paisajes, narración de cuentos, declamación de poemas, refranes, audiovisuales y laboratorios.</p> <p>Sopa de letras, crucigramas, talleres, clasificaciones, secuenciaciones, codificaciones, debates, mesas redondas, conferencias, sinopsis.</p> <p>Organizadores gráficos, mentefactos, mapas conceptuales, acrósticos, afiches, periódicos murales, cuentos, canciones, novelas, poemas.</p> <p>La retroalimentación como exposiciones, ferias, encuentros culturales y horas sociales.</p>
Escuela Superior Politécnica De Chimborazo	La metodología de descubrimiento	Utiliza el diálogo con personas nativas y observaciones de campo.	<p>Audios</p> <p>Cuentos,</p> <p>Videos</p> <p>Carteleras</p> <p>Folletos</p> <p>Observaciones de campo</p> <p>Diálogos.</p>
Universidad De Cuenca	La metodología de descubrimiento	Talleres de diálogo entre alumnos y docente.	Papelógrafos, diapositivas, fotocopias, y talleres de dialogo entre estudiantes y docente.

Universidad Politécnica Salesiana	Metodología de participación comunicativa.	Memorizar y practicar la pronunciación.	Letra de canciones
			Trabalenguas
			Cuentos
			Leyendas

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

2.5. Diagnóstico actual de la enseñanza del idioma kichwa en la Unidad Educativa Antonio Caizán de Cuchucún.

La Comunidad de Cuchucún ubicada a las afueras del Cantón Cañar se encuentra la Escuela Antonio Caizán de Cuchucún, que cuenta con 9 niveles de educación básica, los niños que se educan en la misma son nativos de la comunidad. El proyecto va dirigido a los niños de tercer año de educación básica la misma que consta con estudiantes de ambos géneros: 7 estudiantes, 3 hombres y 4 mujeres, hijos de padres indígenas nativos de la comunidad de Cuchucún.

Tabla 3-2: Variables de Segmentación de la Unidad Educativa Antonio Caizán de Cuchucún

Variable Socio-Demográfica	Variable Psicográficas
Edad: 7 a 8 años Sexo: Masculino - Femenino Nivel Social: Medio - Bajo Cultura: Cañari Religión: Católica	Personalidad: Asimiladores Estilo de vida: Estudiantes Gustos personales: Juego Autoestima: Alta
Variables Geográficas	Variable de Conducta
Ubicación Geográfica: Comunidad de Cuchucún Delimitación por zonas: Se encuentra a las afueras del Cantón Cañar	Los estudiantes buscan adquirir mayor conocimiento mediante las clases impartidas por el docente.

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

La Institución consta con 6 docentes, 4 indígenas y 2 mestizos. La Profesora María Josefina Pichazaca A. encargada de la educación de los niveles de 2do, 3ero y 4to nivel de educación básica, es una maestra concentrada en su trabajo que pese a las condiciones del aula ella trata que sus alumnos aprendan los contenidos expuestos cada día.

Josefina Pichizaca una mujer indígena que lucha para que la enseñanza del kichwa sobresalga ante todo, es originaria de la comunidad de Quilloac, comunidad ubicada a las afueras del Cantón Cañar, pero actualmente vive en la comunidad de Chaglaban, expone que sus años de trabajo dentro de la docencia es de 15 años, 6 años en la Unidad Educativa Antonio Caizán y 8 años en la educación hispano-hablante.

Al ser una unidad educativa con pocos estudiantes, los docentes han visto la necesidad de ocuparse de 3 niveles por docente y cada uno de ellos dicta las diferentes materias que cada nivel debe recibir incluyendo el kichwa, como se explicó anteriormente también existen docentes mestizos que han tenido que aprender el kichwa para poder dictar clases a los estudiantes.

Las condiciones de aprendizaje en la que se encuentran los niños no es el apropiado puesto que dentro del mismo espacio, el aula se encuentra ocupado por 2 niveles más aparte del 3 nivel el cual dificulta la enseñanza de los niños.

Existen un pupitre por estudiante, que han sido donados por el gobierno de educación, los estantes se encuentran en mal estado y no están acorde a las necesidades de los niños, lo que provoca una mala apariencia dentro del espacio de enseñanza y no existe un espacio lo suficientemente adecuado para que el docente puedan circular observando a sus estudiantes, es decir no existe un espacio entre columnas de los pupitres.

El entendimiento de la lengua kichwa en los niños es alto, a pesar de que los padres piensan que ya no es muy importante su enseñanza en la educación y solo la fomentan en el diálogo de la comunidad, al momento que el docente expone sus clases estás son habladas solo en kichwa puro, sin mezclarla con el castellano, ya que el docente supo exponer que para una mejor enseñanza de la lengua es mejor hablar solo en kichwa.

Los niños entienden perfectamente a pesar de que ya no es muy hablada en sus casas, pero el docente influye e insiste que la lengua kichwa no se debe perder puesto que es la lengua nativa de su pueblo.

Objetivo docente:

La profesora Josefina Pichazaca pretende que sus estudiantes aprendan a hablar, escribir, comunicar, pronunciar y deletrear el idioma y sobre todo valorar la lengua kichwa, que no se pierda sus raíces para las futuras generaciones.

El método que el docente utiliza con los niños es el de relacionar imágenes con palabras, relatando cuentos y tratando que los estudiantes observen y razonen escribiendo la palabra

correcta con su respectiva imagen. A pesar de que no consta con el material adecuado para la kichwa esto no ha sido un factor que retroceda la enseñanza.

Es por eso que la Unidad Educativa Antonio Caizán de la comunidad de Cuchucún al ser una Unidad Bilingüe trata de fomentar en sus estudiantes el idioma nativo que es el kichwa cumpliendo además con la nueva reforma de educación del Ecuador.

FODA:

Tabla 4-2: Análisis del FODA en la Escuela Antonio Caizan de Cuchucún

POSITIVAS	NEGATIVAS
<p style="text-align: center;">OPORTUNIDADES</p> <p>Aumentar el número de docentes para una mejor enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Crear materiales y recursos adecuados para que el docente pueda impartir sus clases de una manera entretenida.</p> <p>Mejorar el ambiente del aula de acuerdo a las necesidades y características (edad) de los niños.</p>	<p style="text-align: center;">AMENAZAS</p> <p>Al ser una institución con pocos estudiantes esto les da el riesgo de que se cierre el establecimiento.</p> <p>Los padres de los niños buscan instituciones en el centro de la ciudad y ya no les da importancia a las escuelas del campo.</p>
<p style="text-align: center;">FORTALEZAS</p> <p>La docente es de origen indígena lo que favorece el aprendizaje en el idioma kichwa además de ser un contacto directo con el idioma.</p> <p>Los niños son de origen indígena lo cual ayuda en el aprendizaje a pesar de que los padres no inculcan a sus hijos el kichwa ellos están involucrados en el idioma desde su hogar.</p> <p>Al ser pocos estudiantes la profesora puede atender sus necesidades a cada uno de sus estudiantes.</p>	<p style="text-align: center;">DEBILIDADES</p> <p>La falta de personal en la institución es una parte negativa ya que cada docente esta designado para tres niveles, lo cual impide un aprendizaje adecuado a los niños.</p> <p>Los padres piensan que ya no es muy importante la enseñanza del idioma kichwa dentro de la educación.</p> <p>No poseen los materiales ni los recursos adecuados para su enseñanza.</p>

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández



Figura 1-2: Imagen del Aula de 3^{er} año de educación básica.
Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández



Figura 2-2: Imágenes del material didáctico utilizado por 3^{er} año de educación básica.
Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

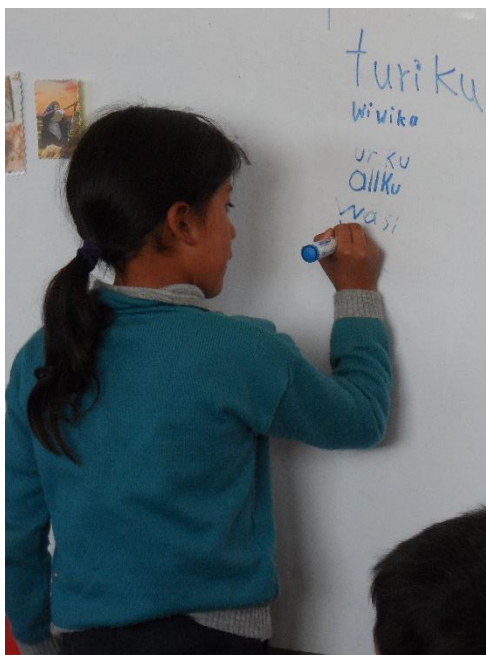


Figura 3-2: Imagen del estudiante en horas clase.

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

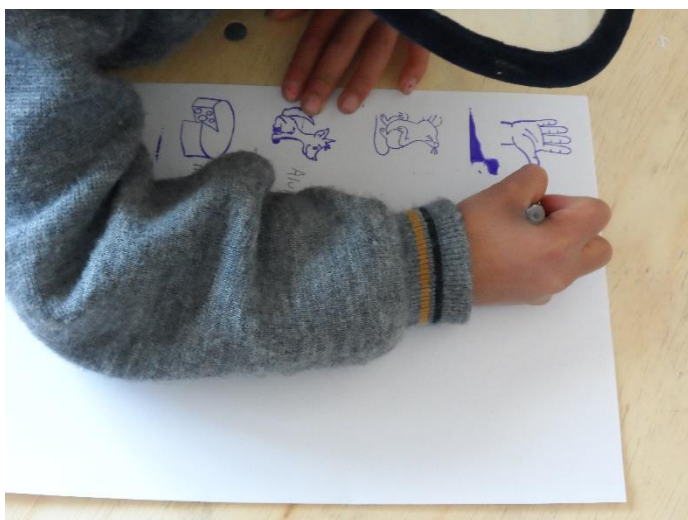


Figura 4-2: Imagen del estudiante realizando sus tareas en clases con su material didáctico.

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

Conclusión

La existencia de pocos recursos para la enseñanza del idioma como el diccionario infantil kichwa – castellano “ZHIRU ZHUTA SHIMIYUK KAMU” y el libro “KUKAYU” no son lo suficiente para una buena instrucción por lo que el docente ve la necesidad de realizar sus propios recursos como pequeñas imágenes en cartulina y en cuentos basándose en relatos de la comunidad para estimular la atención del niño y evitar la distracción entre ellos.



Figura 5-2: Imagen de los estudiantes y profesora en hora clase.

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

2.6. Características de los códigos gráficos y auditivos, a utilizarse en la comunicación con los niños.

Al convertirse en un estudio de investigación basado en las metodologías de enseñanza de una lengua, este punto a tratar se ha basado en proyecto de investigación ya validados los mismos que ayudaran con el trabajo de investigación:

Tabla 5-2: Descripción de las características de los códigos gráficos y auditivos.

CÓDIGOS	DESCRIPCIÓN
Color	<p>Según el estudio realizado por las diseñadoras Ávalos Alomía Magali Alexandra y Moreno Samaniego Verónica Daniela, sobre el color y su significado para los niños de educación básica en la ciudad de Riobamba dice que:</p> <p>Amarillo: Alegría, empeño.</p> <p>Blanco: Aburrimiento, tranquilidad.</p> <p>Naranja: Amistad.</p> <p>Rojo: Amor, celos, vergüenza.</p> <p>Gris: Confusión.</p> <p>Verde: Curiosidad.</p> <p>Café oscuro: Desesperación.</p> <p>Negro: Egoísmo, ira, maldad, miedo.</p>

	<p>Ocre: Envidia.</p> <p>Lacre: Impaciencia.</p> <p>Celeste: Seguridad.</p> <p>Azul pastel: Sorpresa.</p> <p>Azul: Tristeza.</p> <p>Según la técnica del Feng Shui los colores influyen de una manera directa en todas las áreas de la vida del niño, necesitando así una combinación cromática en su entorno.</p> <p>Por ejemplo:</p> <p><i>El verde se utiliza para estimular el aprendizaje de nuevas capacidades.</i></p> <p><i>El rojo para desencadenar el deseo de aprender.</i></p> <p><i>El azul para moderar un elevado nivel de actividad, para fomentar la concentración.</i></p> <p><i>El amarillo para fomentar la claridad de expresión.</i></p> <p><i>El naranja para fomentar la cooperación.</i></p> <p><i>El blanco para tener una mente clara y despejada, fomentar el optimismo.</i></p>
Personajes y ambiente	Según el ilustrador Gray Baseman los mejores diseños de personajes para niños debe ser caricaturescos sencillos y un ambientes que los niños están rodeados en su vida diarias con personas, animales y objetos.
Tipografía	Según Rosemary Sassoon o Sue Walker dice que la mejor opción para elegir una adecuada tipografía seria realizar encuestas a los niños, pero al no poder decidir los diseñadores son los encargados de hacerlo, tomando en cuenta las siguientes preguntas ¿Cuál es la tipografía que más le gusta? ¿Qué tipos son los más legibles para los niños? las cuales son respondidas por los profesores. Basándonos en lo ya mencionados las formas de la tipografía deben ser sencillas no deben tener distracciones en especial deben ser de palo seco.
Audio	<p>Según Rodero dice “el lenguaje auditivo facilita la comprensión de conceptos abstractos, debido al procesamiento lineal-secuencial que se realiza de la información de referencia. Por tanto, se trata de un proceso más analítico que sintético”</p> <p>La amplitud a utilizar en la música es bien articulada para que el niño pueda entender con claridad el mensaje que se quiere expresar.</p>

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

CONCLUSIONES GENERALES

La utilización de métodos y técnicas dentro de la educación es una parte importante, ya que ayuda al desarrollo intelectual que cada niño posee, llegando así a un mejor desempeño estudiantil.

Se ha visto la necesidad de fomentar nuevos idiomas que hoy en día es importante, para que el futuro estudiante y profesional llegue a explotar todo su potencial fuera y dentro del país, es por eso que los métodos utilizados en estas lenguas varían según su idioma.

En el Ecuador se trata de fomentar el idioma kichwa, no solo en unidades educativas bilingües, sino también en universidades como una materia opcional dentro de su pensum académico, fortaleciendo la identidad nacional, plurinacionalidad y la interculturalidad del país.

Sin embargo, para el desarrollo de la educación los métodos, recursos y materiales que el docente utiliza son una parte importante para el buen desempeño estudiantil creando así un interés en el estudiante, la mejor metodología se basa en procesos y recursos intelectivos, intelectuales y sobre todo vivenciales.

La utilización de los recursos en la educación ha ido avanzando poco a poco con el transcurso de los años tomando en cuenta su color según el estado de ánimo del niño, la tipografía según el público objetivo, personajes sencillos según su entorno y el audio debe ser claro y preciso para una mejor entendimiento de lo que se desea transmitir, según expertos ya mencionados.

Es por ello que se ha llegado a conclusión que ya que existen varios recursos didácticos para la educación de los niños, el recurso a realizar será un Cd interactivo el mismo que contendrá contenidos que los niños de 3er año de Educación Básica de la Escuela Antonio Caizan de Cuchucún estudian a lo largo del periodo académico creando así mayor interés y clases más dinámicas mediante este Cd interactivo.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

3.1. Diseño del material

3.1.1. Contenido del Cd interactivo

Con el transcurso de las investigaciones realizadas a lo largo del proyecto a continuación se detalla los contenidos que llevara el Cd interactivo:

Tabla 6-3: Contenido utilizado en el Cd interactivo.

Saludos	Buenos Días	Allí Pucha
	Buenas Tardes	Allí Chishi
	Buenas Noches	Allí Tuta
Los días de la semana	Lunes	Sullka
	Martes	Kulla
	Miércoles	Hamay
	Jueves	Patma
	Viernes	Haycha
	Sábado	Tinki
	Domingo	Hawkay
	Enero	Kamay
	Febrero	Panchiy
	Marzo	Pawkar
	Abril	Ayrina
	Mayo	Aymuray

Los meses del año	Junio	Inty
	Julio	Purun
	Agosto	Chakmay
	Septiembre	Kuya
	Octubre	Yaku
	Noviembre	Ayar
	Diciembre	Kapak
Pronombres Personales	Yo	Ñuka
	Tu	Kan
	El	Pay
	Ella	Pay
	Usted	Kkin
	Nosotros	Ñukanchik
	Vosotros	Kankuna
	Ellos	Paykuna
Animales	Cuy	Kuy
	Perro	Allku
	Gato	Misi
	Caballo	Apiw
	Conejo	Wallinku
	Lagartija	Palu
	Sapo	Hampatu
	Gallina	Atallpa
	Oveja	Llama

	Vaca	Wakra
	Llama	Llama
	Zorro	Añas
Los Números	Cero	Illak
	Uno	Shuk
	Dos	Ishkay
	Tres	Kimsa
	Cuatro	Chusku
	Cinco	Pichka
	Seis	Sukta
	Siete	Kanchis
	Ocho	Pusak
	Nueve	Iskun
	Diez	Chunka
	Veinte	Ishkay Chunka
	Treinta	Kimsa Chunka
	Cuarenta	Chusku Chunka
	Cincuenta	Pichka Chunka
	Sesenta	Sukta Chunka
	Setenta	Kanchis Chunka
	Ochenta	Pusak Chunka
	Noventa	Iskun Chunka
	Cien	Patsak
	Falda	Anaku

Vestimenta	Blusa	Warmi
	Faja	Chumpi
	Collar	Wallpa
	Pantalón	Wara
	Sombrero	Muchiku
	Poncho	Ruwana
	Prender	Tupu
	Zapatos	Ushuta
	Rebozo	Liklla
Colores	Amarillo	Killu
	Azul	Ankas
	Azul Marino	Yanalla Ankas
	Celeste	Chawa Ankas
	Rojo	Puka
	Verde	Waylla
	Verde claro	Chawa waylla
	Rosado	Waminsí
	Morado	Maywa
	Plomo	Suku
	Naranja	Kishpu
	Blanco	Yurak
	Negro	Yana
	Café	Paku
	Abuelo	Hatun Tayta

La Familia	Abuela	Hatun Mama
	Papá	Kusa
	Mamá	Warmi
	Hija	Ushushi
	Hijo	Churi
Leyendas	La leyenda de Cuchucún	Guacamaya Ñawpa Rimay
	La leyenda de las Guacamaya	Cuchucún Ñawpa Rimayv

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

3.1.2. Creación de personajes


Para el proyecto de investigación se ha decidido trabajar con una propuesta de personajes la misma que se desarrollara de acuerdo a la investigación recolectada. Personajes que van de acuerdo al tema que se presenta y a las actividades que se realizaran dentro del mismo.

3.1.2.1. Características

PROPUESTA 1

Personajes

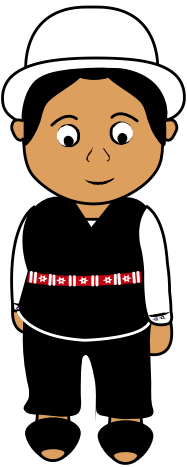
Tabla 7-3: Ficha descriptiva del personaje profesora.

Personajes	Datos Generales			
Maestra (Yachachik)	Nombre	Apellido	Edad	Ocupación
	Josefina	Pichizaca	35	Maestra
	Aspecto Físico			
	Altura	Peso	Fuerza	Color de Piel
	155 cm	130 libras	Normal	Mestizo
	Rostro: Ojos redondos de color negro, nariz fina, boca pequeña, cabello negro, cejas finas			
	Vestimenta			

	Sombrero blanco con cintas blancas y adorno, blusa blanca con bordado de flores alrededor del cuello, el rebozo de color negro con líneas rojas, faja de color rojo, pollera de color amarilla plisada.
--	---

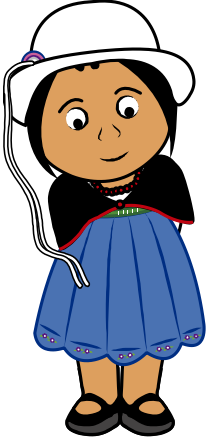
Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

Tabla 8-3: Ficha descriptiva del personaje alumno.

Personajes	Datos Generales			
Hijo (Churi)	Nombre	Apellido	Edad	Ocupación
	Atik	Duchi	7	Estudiante
	Aspecto Físico			
	Altura	Peso	Fuerza	Color de Piel
	100 cm	80 libras	Normal	Mestizo
	Rostro: Ojos redondos de color negro, cejas finas, nariz redonda, boca pequeña, cabello negro.			
	Vestimenta			
	Sombrero blanco, camisa blanca, poncho de color negro, faja de color rojo, pantalón negro, alpargatas negras.			

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández


Tabla 9-3: Ficha descriptiva del personaje alumna

Personajes	Datos Generales			
Hija (Ushushi)	Nombre	Apellido	Edad	Ocupación
	Sisa	Duchi	7	Estudiante
	Aspecto Físico			
	Altura	Peso	Fuerza	Color de Piel
	98 cm	75 libras	Normal	Mestizo
	Rostro: Ojos redondos de color negro, nariz fina, boca pequeña, cabello negro, cejas finas.			
	Vestimenta			

	Sombrero blanco con cintas blancas y adorno, wuallka de color roja, el reboso de color negro con líneas rojas, faja de color verde, pollera de color azul plisada con bordado, zapatos de color negro.
--	--


Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

Tabla 10-3: Ficha descriptiva del personaje padre

Personajes	Datos Generales			
Papá (Kusa)	Nombre	Apellido	Edad	Ocupación
	José	Duchi	30	Agricultor
	Aspecto Físico			
	Altura	Peso	Fuerza	Color de Piel
	160 cm	140 libras	Normal	Mestizo
	Rostro: Ojos redondos de color negro, nariz redonda, boca pequeña, cabello negro, cejas finas.			
	Vestimenta			
	Sombrero blanco, camisa blanca, poncho de color negro, faja de color rojo, pantalón negro, alpargatas negras.			

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

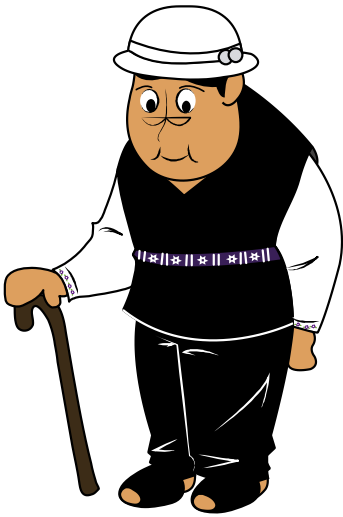
Tabla 11-3: Ficha descriptiva del personaje madre

Personajes	Datos Generales			
Mamá (Warmi)	Nombre	Apellido	Edad	Ocupación
	María	Pichisaca	28	Quehaceres domésticos
	Aspecto Físico			
	Altura	Peso	Fuerza	Color de Piel
	158 cm	128 libras	Normal	Mestizo
	Rostro: Ojos redondos de color negro, nariz redonda, boca pequeña, cabello negro, cejas finas.			

	Vestimenta
	Sombrero blanco con cintas blancas y adorno, blusa blanca con bordado de flores alrededor del cuello, wualka de color roja, el reboso de color negro con líneas rojas, faja de color verde, pollera de color amarilla plisada con bordado, alpargatas de color negro.


Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

Tabla 12-3: Ficha descriptiva del personaje abuelo

Personajes	Datos Generales			
Abuelo (Hatun Tayta)	Nombre	Apellido	Edad	Ocupación
	Antonio	Duchi	70	Agricultor
	Aspecto Físico			
	Altura	Peso	Fuerza	Color de Piel
	160 cm	150 libras	Normal	Mestizo
	Rostro: Ojos redondos de color negro, nariz fina, boca grande, cabello negro, cejas finas.			
	Vestimenta			
	Sombrero blanco, camisa blanca, poncho de color negro, faja de color rojo, pantalón negro, alpargatas negras.			

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

Tabla 13-3: Ficha descriptiva del personaje abuela

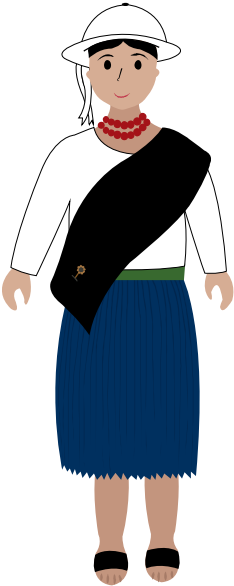
Personajes	Datos Generales			
Abuela (Hatun Mama)	Nombre	Apellido	Edad	Ocupación
	Juana	Alulema	68	Quehaceres domésticos
	Aspecto Físico			
	Altura	Peso	Fuerza	Color de Piel
	156 cm	135 libras	Normal	Mestizo
	Rostro: Ojos redondos de color negro, nariz fina, boca pequeña, cabello negro, cejas finas.			

	Vestimenta
	Sombrero blanco con cintas blancas y adorno, wualka de color roja, el reboso de color negro con líneas rojas, faja de color morado, pollera de color rojo plisada con bordado, alpargatas de color negro.

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández


Propuesta 2

Tabla 14-3: Ficha descriptiva del personaje profesora.

Personajes	Datos Generales			
Maestra (Yachachik)	Nombre	Apellido	Edad	Ocupación
	Edelina	Palchizaca	35	Maestra
	Aspecto Físico			
	Altura	Peso	Fuerza	Color de Piel
	160 cm	130 libras	Normal	Mestizo
	Rostro: Ojos redondos de color negro, nariz fina, boca pequeña, cabello negro, cejas finas			
	Vestimenta			
	Sombrero blanco con cintas blancas, blusa blanca, el reboso de color negro con líneas rojas cruzado por lo debajo de un brazo, faja de color verde, pollera de color azul plisada.			

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

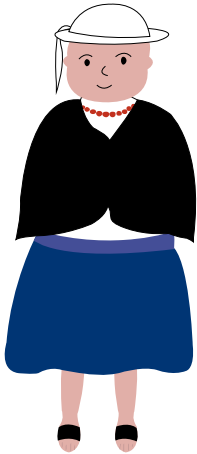
Tabla 15-3: Ficha descriptiva del personaje alumno.

Personajes	Datos Generales			
Hijo (Churi)	Nombre	Apellido	Edad	Ocupación
	Kuri	Zaruma	8	Estudiante
	Aspecto Físico			
	Altura	Peso	Fuerza	Color de Piel
	100 cm	80 libras	Normal	Mestizo

	Rostro: Ojos redondos de color negro, cejas finas, nariz fina, boca pequeña.
	Vestimenta
	Sombrero blanco, camisa blanca, poncho de color negro, faja de color rojo, pantalón negro, alpargatas negras.

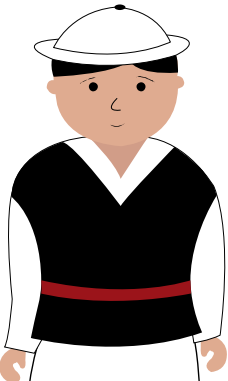
Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

Tabla 16-3: Ficha descriptiva del personaje alumna

Personajes	Datos Generales			
Hija (Ushushi)	Nombre	Apellido	Edad	Ocupación
	Killa	Zaruma	7	Estudiante
	Aspecto Físico			
	Altura	Peso	Fuerza	Color de Piel
	98 cm	90 libras	Normal	Mestizo
	Rostro: Ojos redondos de color negro, nariz fina, boca pequeña, cejas finas.			
	Vestimenta			
	Sombrero blanco con cintas blancas, wualka de color roja, el reboso de color negro, faja de color azul, pollera de color azul plisadas, zapatos de color negro.			

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

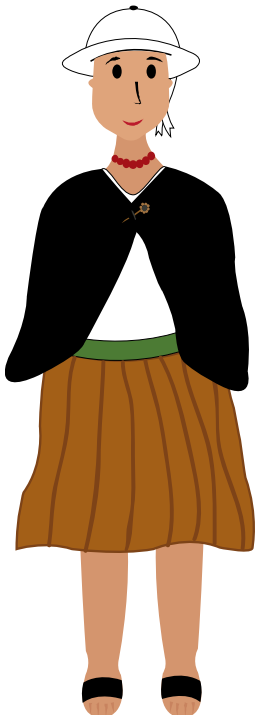
Tabla 17-3: Ficha descriptiva del personaje padre

Personajes	Datos Generales			
Papá (Kusa)	Nombre	Apellido	Edad	Ocupación
	Antonio	Zaruma	32	Agricultor
	Aspecto Físico			
	Altura	Peso	Fuerza	Color de Piel
	160 cm	130 libras	Normal	Mestizo
	Rostro: Ojos redondos de color negro, nariz redonda, boca pequeña, cabello negro, cejas finas.			

	Vestimenta
	Sombrero blanco, camisa blanca, poncho de color negro, faja de color rojo, pantalón Blanco, alpargatas negras.


Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

Tabla 18-3: Ficha descriptiva del personaje madre

Personajes	Datos Generales			
Mamá (Warmi)	Nombre	Apellido	Edad	Ocupación
	Juana	Duchicela	30	Quehaceres domésticos
	Aspecto Físico			
	Altura	Peso	Fuerza	Color de Piel
	160 cm	135 libras	Normal	Mestizo
	Rostro: Ojos redondos de color negro, nariz redonda, boca pequeña, cejas finas.			
	Vestimenta			
	Sombrero blanco con cintas blancas, blusa blanca, wualka de color roja, el reboso de color negro, faja de color verde, pollera de color amarilla plisada, alpargatas de color negro.			

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández


Tabla 19-3: Ficha descriptiva del personaje abuelo

Personajes	Datos Generales			
Abuelo (Hatun Tayta)	Nombre	Apellido	Edad	Ocupación
	Manuel	Zaruma	80	Agricultor
	Aspecto Físico			
	Altura	Peso	Fuerza	Color de Piel
	165 cm	160 libras	Normal	Mestizo

	Rostro: Ojos redondos de color negro, nariz fina, boca grande, cabello negro, cejas finas.
	Vestimenta
	Sombrero blanco, camisa blanca, poncho de color negro, faja de color rojo, pantalón blanco, alpargatas negras.

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

Tabla 20-3: Ficha descriptiva del personaje abuela

Personajes	Datos Generales			
Abuela (Hatun Mama)	Nombre	Apellido	Edad	Ocupación
	Manuela	Alulema	75	Quehaceres domésticos
	Aspecto Físico			
	Altura	Peso	Fuerza	Color de Piel
	150 cm	135 libras	Normal	Mestizo
	Rostro: Ojos redondos de color negro, nariz fina, boca pequeña, cabello negro, cejas finas.			
	Vestimenta			
	Sombrero blanco con cintas blancas, wualka de color roja, el reboso de color negro con líneas rojas, pollera de color azul plisadas con bordado, alpargatas de color negro.			

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

3.1.2.2. Bocetaje.

El boceto es uno de los primeros puntos que un diseñador realiza ya que mediante este proceso diseñara y perfeccionará sus creaciones. Para la creación del bocetaje se ha realizado la técnica de lápiz a mano alzada para luego remarcarlo con rapidógrafo negro, finalizando así con el diseño de los bocetos, quedando así los personajes:

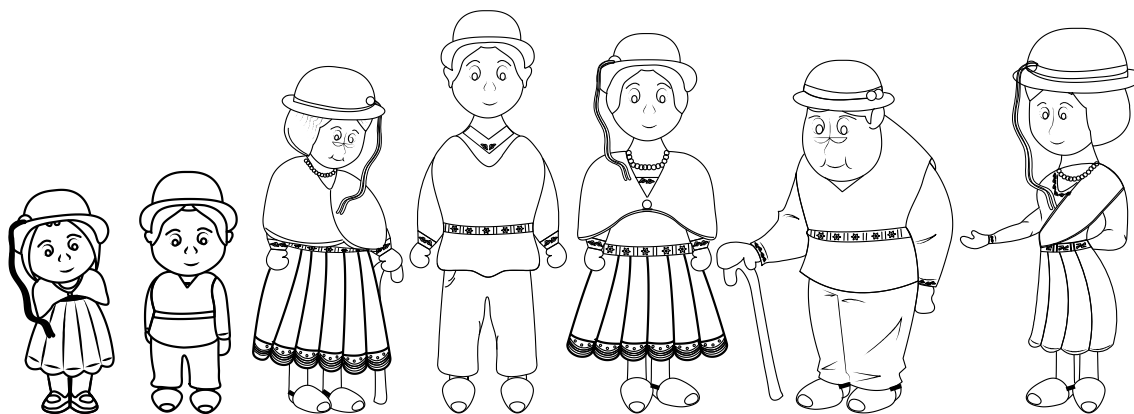


Figura 6-3: Imagen de la familia y profesora bocetado.

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

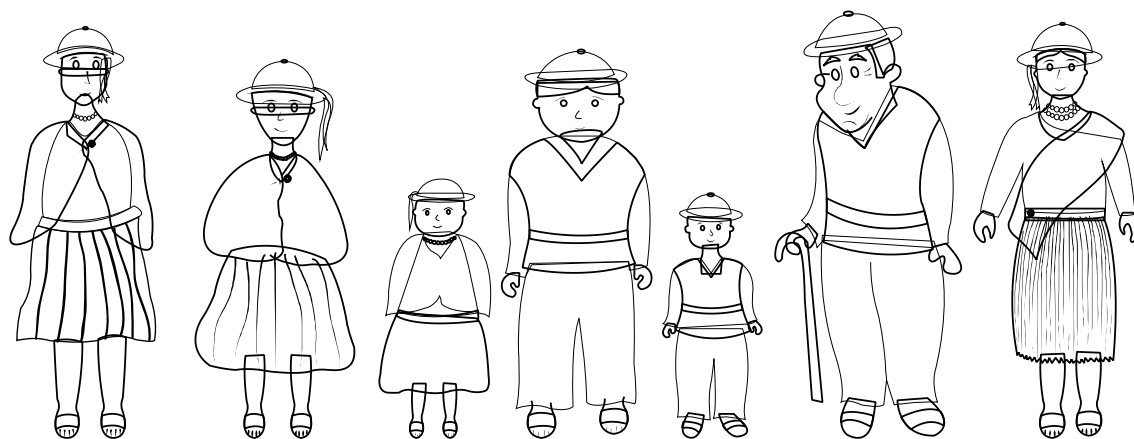


Figura 7-3: Imagen de la familia y profesora bocetado.

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

3.1.2.3. Digitalizado.

Ya culminado con los bocetos realizados en papel, procedemos a digitalizarlos para así redibujarlos en el programa adobe Illustrador y darles color y características que se ha tomado en cuenta durante la investigación realizada anteriormente. Quedando de la siguiente manera:



Figura 8-3: Imagen de la familia y profesora bocetado propuesta 1

Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández



Figura 9-3: Imagen de la familia y profesora bocetado propuesta 2.
Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

Propuesta Final Personajes:



Figura 10-3: Imagen de la familia y profesora a utilizar en el Cd interactivo.
Fuente: Nelva Bustamante y Marjorie Hernández

3.1.3. Diseño de la Imagen Gráfica

3.1.3.1. Creación del Isologo

Al combinar el logotipo e isotipo, se logra representar la marca reuniendo las cualidades estéticas de un isologotipo, es decir, en perfecta proporción, equilibrio, armonía y estética visual.

3.1.3.1.1. Boceto Isologo

A continuación se presenta el boceto con que se trabajar la marca del Cd interactivo el mismo que está representado en líneas continuas.



Figura 11-3: Boceto Isologo

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

3.1.3.1.2. Factor X

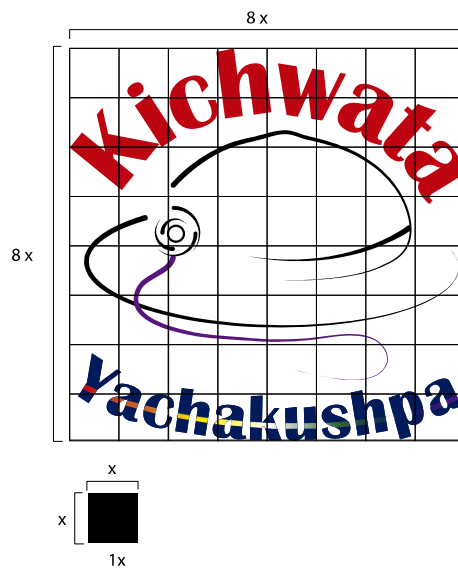


Figura 12-3: Factor X Isologo.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

Componentes:

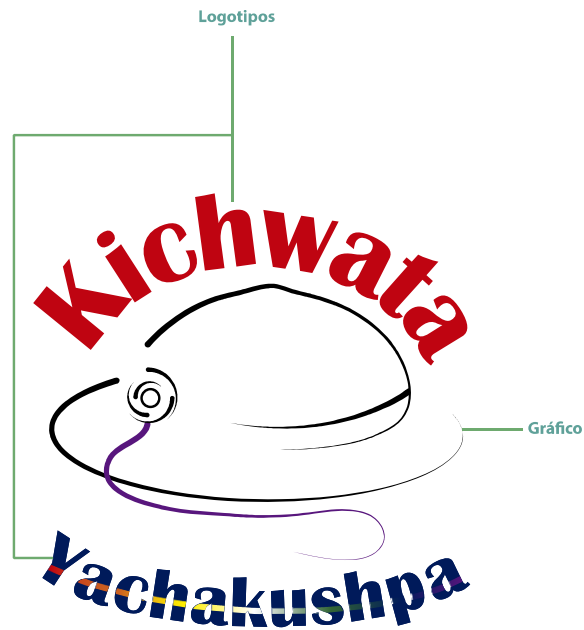


Figura 13-3: Elementos que conforman el Isologo

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

3.1.3.1.3. Isologo final



Figura 14-3: Isologo Final

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

3.1.3.1.4. Cromática Isologo

Dentro de la creación de la marca, la cromática forma parte importante dentro del diseño ya que ayuda a la misma a darle mayor realce ante el público que se desea llegar, es por ellos que se a toma en cuenta las investigaciones realizadas anteriormente, por lo que en la marca se utilizan los siguientes gama cromática con sus respectivos porcentajes en RGB.









	R: 191 G: 3 B: 16		R: 203 G: 97 B: 32
	R: 32 G: 24 B: 21		R: 254 G: 238 B: 0
	R: 87 G: 21 B: 125		R: 255 G: 255 B: 255
	R: 0 G: 26 B: 90		R: 30 G: 101 B: 32

Figura 15-3: Gama cromática utilizada en el diseño de la marca.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

3.1.3.1.5. Descripción del Isologo

- ✓ **Logotipo:** Mediante una lluvia de ideas que se realizó en el idioma kichwa se tomó el nombre de “Kichwata Yachakushpa” que significa “Aprendiendo Kichwa” la misma que tiene pregnancia, por ser un nombre fácil de recordar y denota fuerza ya que la educación es a diario demostrando que no tiene límites de enseñanza por su idioma. La tipografía utilizada para el logotipo existente es: Britannic Bold (Regular), la misma que es sin serif o palo seco, dándole identidad y claridad a la marca.

Kichwata

Yachakushpa

Figura 16-3: Logotipo.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

- ✓ **Isotipo:** La creación del Isotipo de la marca se basó en pictogramas, con la utilización del icono de un sombrero el cual tiene un significado cultural, y propio de lo que se trata de expresar por el idioma. En la cromática se utilizó una gama de colores cálidos y fríos que según la investigación realizada anteriormente se puso en consideración para la percepción de los niños en los colores.

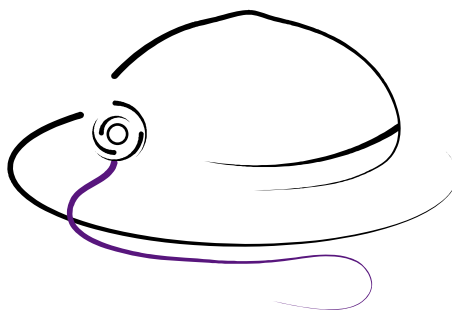


Figura 17-3: Isotipo

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

3.1.4. Creación de ambientes

Para el diseño del ambiente en la que se desarrolló se tomó en cuenta la naturaleza puesta que es una de los lugares en donde se desarrolló muchas actividades, según la investigación realizada a la docente, ya que se trató de relacionar sus sabidurías con lo natural, llegando así a desarrollar trazos tipográficos creando unidad entre los mismos.

NOTA: En todas las interfaces principales y secundarias existen los botones de minimizar, maximizar y cerrar en la parte superior izquierda y en el centro de la parte inferior el botón menú.

- En la pantalla de inicio se observa la animación del Isologo “Kichwata Yachakushpa”, que es el nombre de la marca del Cd interactivo, además está el botón de ingreso que ayudará al acceso a las paginas siguientes con sus actividades correspondientes.



Figura 18-3: Escenario 1

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

- b) En la siguiente pantalla se sigue manteniendo el diseño de la naturaleza en donde se colocaron los botones principales para la navegación a los diferentes subtemas de la aplicación del recurso didáctico, se presenta también a la profesora quien es la parte principal del recurso.

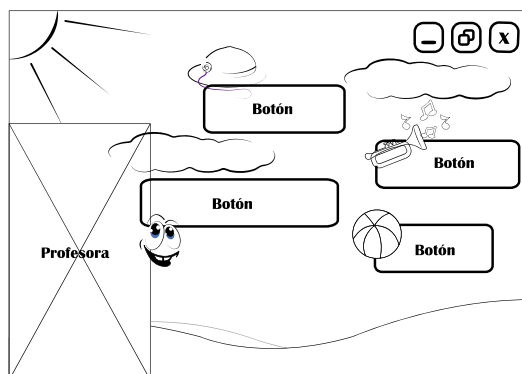


Figura 19-3: Escenario 2

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

- c) En la actividad “Yachakushunchi (Aprendamos)” se utilizó el mismo fondo para no perder la armonía en el diseño, dentro del mismo se encuentran los botones de las actividades que son “Napaykuna (Saludos)”, “Watapa Killakuna (Los meses del año)”, “Hunkaypa Punchakuna (Los días de la semana)” y “Shutipak Rantikuna (Pronombres)”.

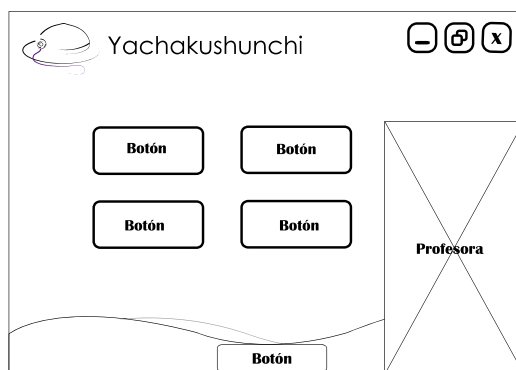


Figura 20-3: Escenario 2.1.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

- d) En la actividad “Napaykuna (Saludos)” se observó tres imágenes cada una representa los saludos de buenos días (Alli puncha), buenas tardes (Alli chishi) y buenas noches (Alli tuta) en donde al hacer clic se desplazará hacia otra ventana en donde se realizaron las animaciones. Se encuentra descrito el nombre de la actividad y en la parte derecha de la pantalla se ubican los botones de navegación en donde el usuario podrá desplazarse para interactuar con las respectivas actividades.

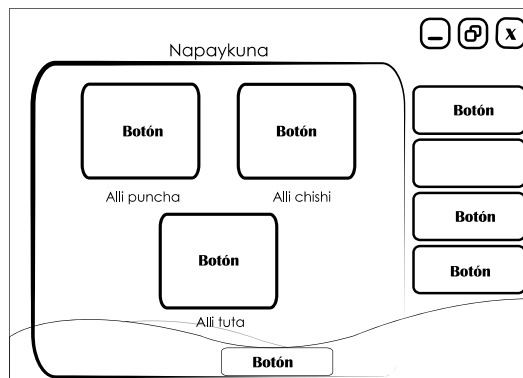


Figura 21-3: Escenario 2.1.1.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

- e) Dentro de la actividad “Alli puncha (Buenos días)” se realizó un rompecabezas, en donde el usuario podrá interactuar con la imagen introducida; en la parte derecha del programa se encuentran los botones de navegación para desplazarse a las actividades que el usuario desea realizar.

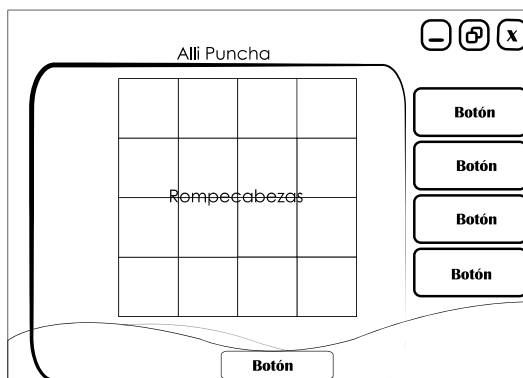


Figura 22-3: Escenario 2.1.1.1.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

- f) En esta actividad “Hunkaypa Punchakuna (Los días de la semana)” se muestra las palabras de los días de la semana al momento en el que se pasa el cursor por la palabra se agranda y cambia de color.

En la parte derecha del programa se ubican los botones de navegación para desplazarse a las actividades que el usuario desea realizar, al igual se encuentra descrito el nombre de la actividad en la que se encuentra.

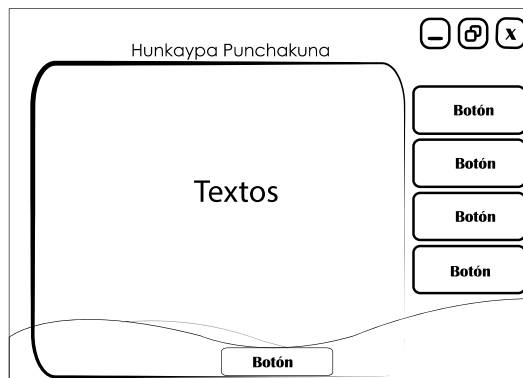


Figura 23-3: Escenario 2.1.2.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

- g) En esta actividad “Watapa Killakuna (Los meses del año)” el estudiante podrá leer las palabras en kichwa y en español en donde se trató que el usuario interactúe de forma visual y oral con el recurso; en la parte derecha del programa se encuentran los botones de navegación para desplazarse a las actividades que el usuario desee realizar. En la parte superior centrada se describe el nombre de la actividad en la que se halla

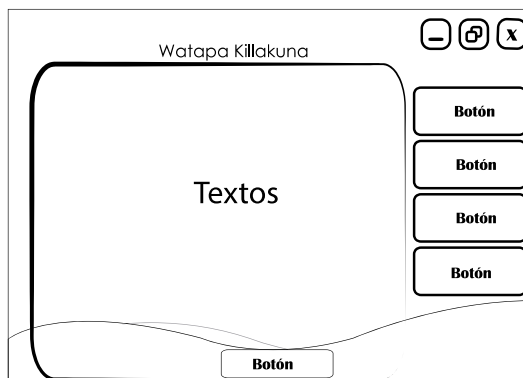


Figura 24-3: Escenario 2.1.3.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

- h) En esta actividad “Shutipak Rantikuna (Pronombres Personales)” el usuario al pasar el mouse por la palabra observara como se agranda y cambia de color, esto se realizó para hacerle más dinámica la actividad. En la parte derecha del programa se ubican los botones de navegación para desplazarse a las actividades que el usuario desee realizar, al igual se describe el nombre de la actividad en la que se encuentra.

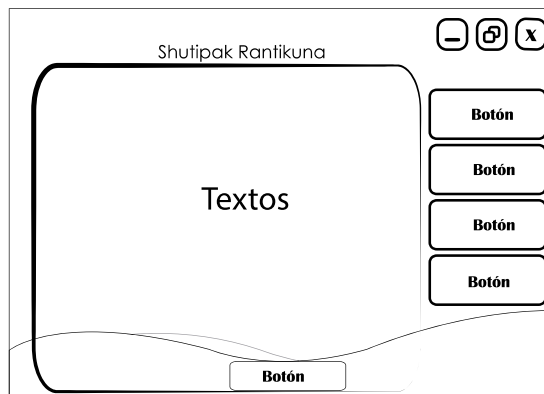


Figura 25-3: Escenario 2.1.4.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

- i) En la ventana “Uyarikuna (Sonidos)” se encuentran dos botones que son “Wiwakuna (Animales)” y “Yapaykuna (Números)” los mismos que llevarán a las actividades siguientes, también se observó a lado derecho de la pantalla la profesora quien es la que presenta las actividades.

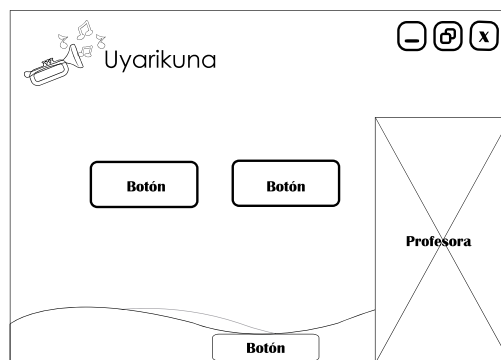


Figura 26-3: Escenario 2.2.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

- j) En la ventana “Wiwakuna (Animales)” y “Yapaykuna (Números)” se encuentran botones de acuerdo a la actividad, en los cuales al pasar sobre ellos el mouse se escuchará el nombre ya sea de los animales o los números en kichwa.

A lado derecho de la ventana se ubican los botones de navegación de la actividad principal, en la parte inferior de la misma se halla el botón “Ikallari (Menú principal)” en donde al darle clic regresara a la pantalla principal del recurso.

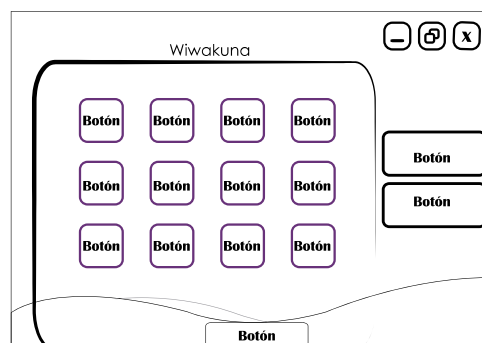


Figura 27-3: Escenario 2.2.1.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

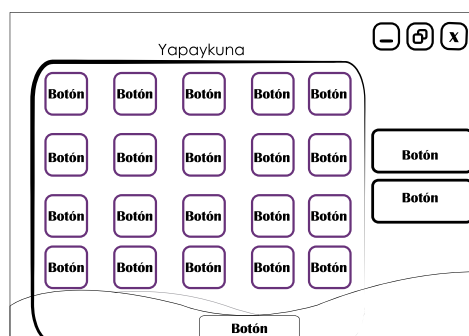


Figura 28-3: Escenario 2.2.2

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

- k) En la actividad “Pukllay (Juegos)” se observó tres botones que llevarán a cada subtema llamadas “Churay (Coloca)”, “Tullpuk (Colorea)” y “Mashkay (Descubre)”; también en la parte derecha de la pantalla se encuentra el personaje principal que es la maestra.

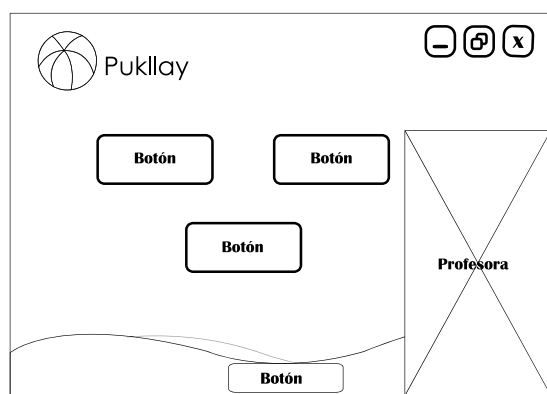


Figura 29-3: Escenario 2.3.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

- l) En esta ventana se encuentra la actividad “Churay (Coloca)” en donde se observa dos botones representados por un Kari (Hombre) y Warmi (Mujer) los mismos que al dar clic sobre uno de ellos, se dirigen a las actividades, en la que consta de colocar correctamente los nombres de cada una de la vestimenta de los personajes. En la parte derecha de la pantalla se encuentran los botones de navegación que van dentro de la actividad de Pukllay (Juegos).

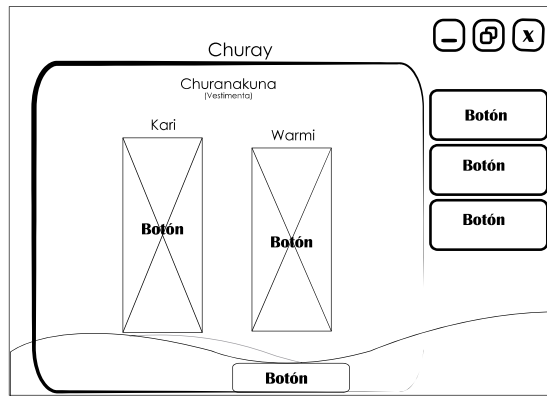


Figura 30-3: Escenario 2.3.1.
Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

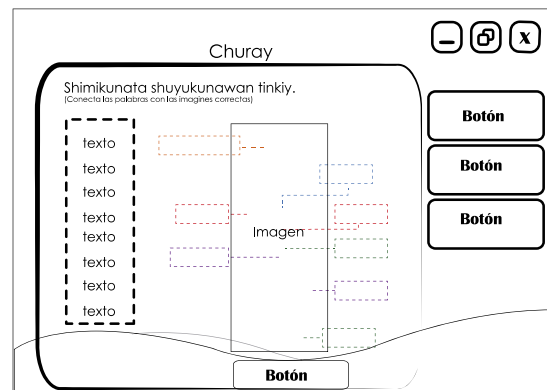


Figura 31-3: Escenario 2.3.1.1.
Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

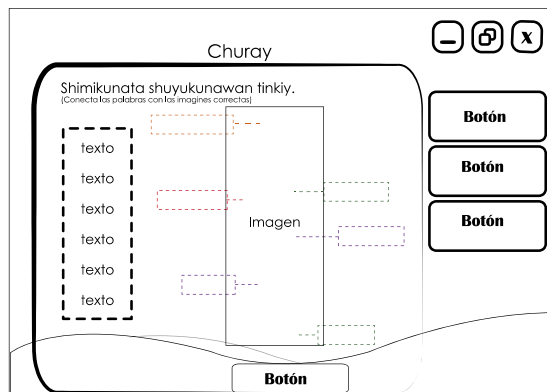


Figura 32-3: Escenario 2.3.1.2.
Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

- m) En esta actividad “Tullpuy (Colorea)” el usuario podrá escoger cualquiera de las imágenes y darle clic sobre la que desee y esta se dirigirá hacia la una ventana en donde podrá colorear una imagen.

En la parte derecha de la misma se observan los botones de navegación de la actividad principal en donde el usuario podrá cambiar de actividad sin ningún problema, además en la parte central de la pantalla se detalla descrito la actividad en la que se encuentra.

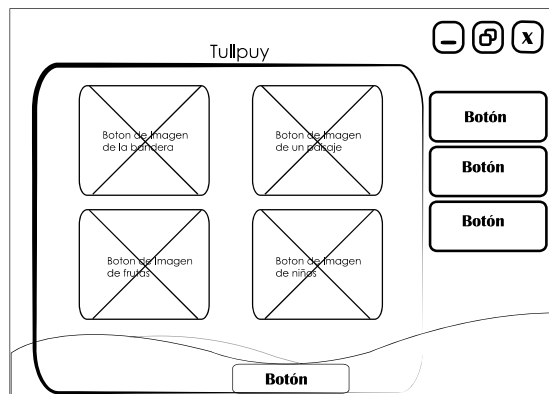


Figura 33-3: Escenario 2.3.2.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

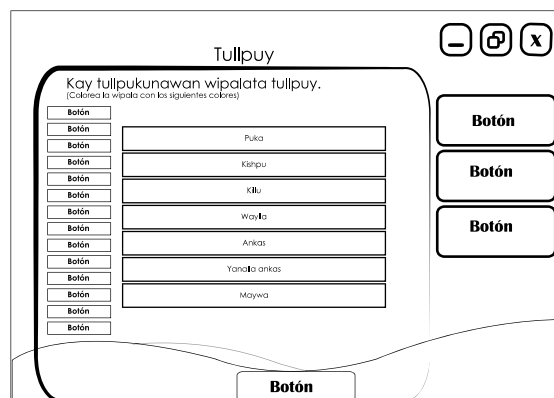


Figura 34-3: Escenario 2.3.2.1.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

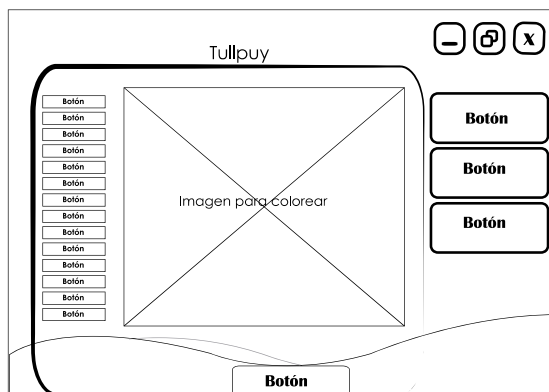


Figura 35-3: Escenario 2.3.2.2.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

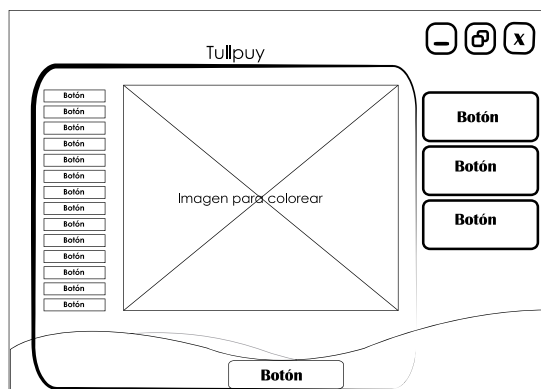


Figura 36-3: Escenario 2.3.2.3.
Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

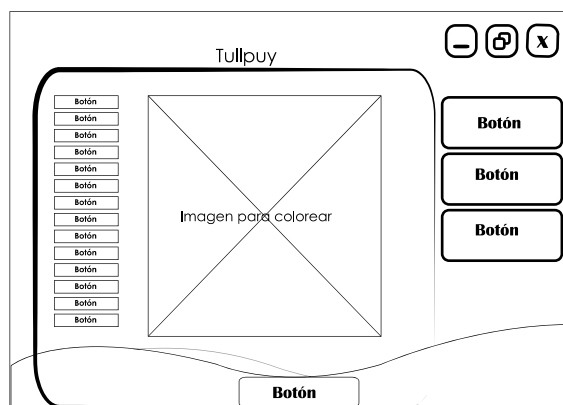


Figura 37-3: Escenario 2.3.2.4.
Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

- n) En esta ventana “Mashkay (Descubre)” se encuentran seis personajes cada uno tiene una palabra en donde al momento de dar clic sobre la misma esta cambiara la palabra original a kichwa, aquí el niño podrá descubrir la palabra que el desee.

Se detalla la actividad en la que se encuentra, a lado derecho de la ventana se ubican los botones de navegación de la actividad principal en donde puede dar clic e irse a los otros juegos.

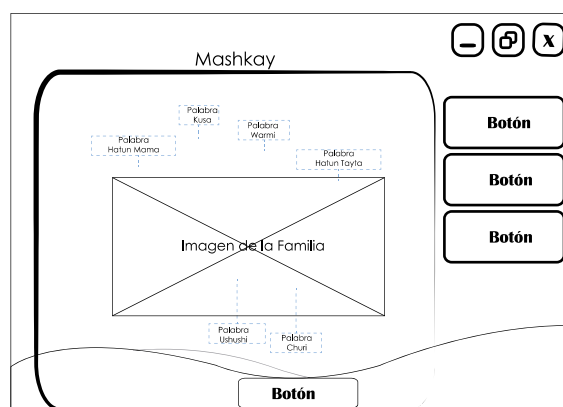


Figura 38-3: Escenario 2.3.3.
Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

- o) En esta actividad “Ñawpa Rimaykuna (Leyendas)” se observa dos botones de nombre “Guacamaya ñawpa rimay (La Leyenda de la Guacamaya)” y “Cuchucún ñawpa rimay (La Leyenda de Cuchucún)” en donde estos van a llevar a las siguientes actividades que consta de escuchar la leyenda y también tiene una pequeña pantalla en donde se podrá observar el texto de la leyenda en kichwa.

En la parte derecha de la ventana se encuentra el personaje de la profesora.

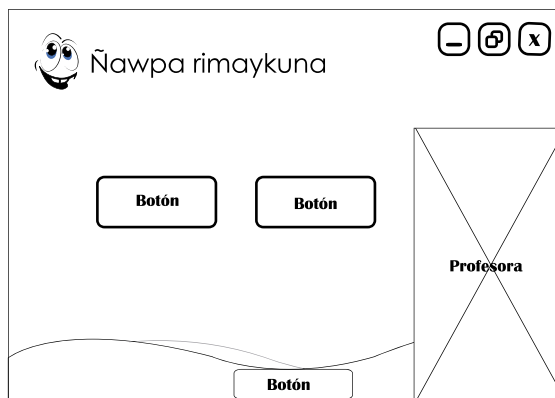


Figura 39-3: Escenario 2.4.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

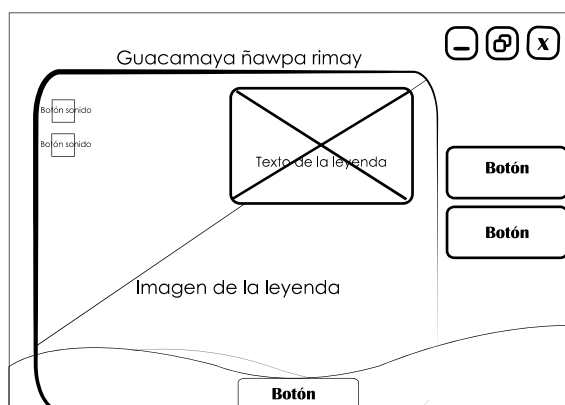


Figura 40-3: Escenario 2.4.1.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

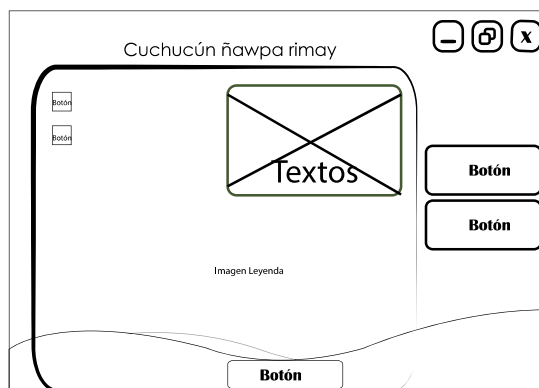


Figura 41-3: Escenario 2.4.2.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

3.1.5. Mapa de Navegación del Interfaz

En esta fase se diseñó de manera abstracta la distribución de la interfaz del recurso didáctico mostrando la organización estructural de los elementos, como son: la apariencia física del interfaz, colores, etc. para lo cual se ha basado en la Metodología MDFPAM (Métodos de Diseño Flexible para Aplicaciones Multimedia) de acuerdo a lo investigado, ya que pueden interactuar de manera ordenada, simple y fácilmente accesible en su navegación. Donde los niños pueden aprender mediante pasos sencillos y de acuerdo a su ritmo de aprendizaje.

De este modo se contribuye con el aprendizaje utilizando la tecnología dentro de la enseñanza de los niños desde una perspectiva de uso racional y crítico que se emplea en el multimedia, creando una comunicación eficaz para que exista una efectiva interactividad entre el niño y la interfaz.

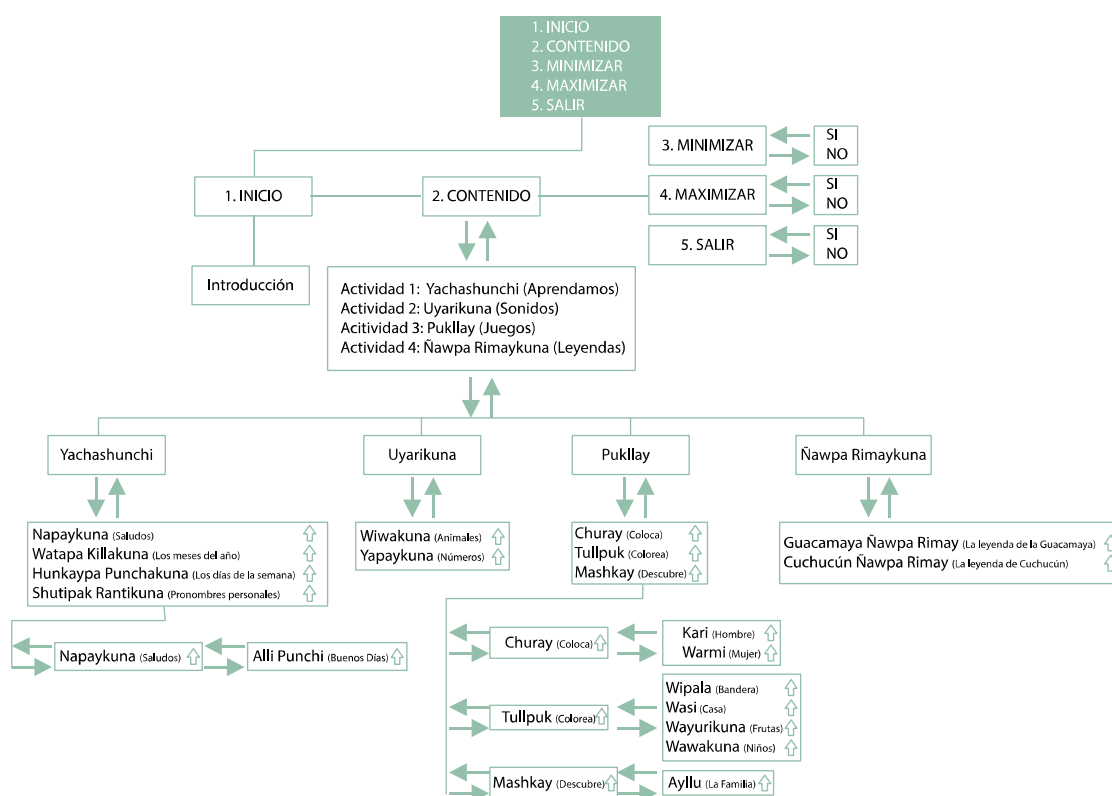


Figura 42-3: Esquema de navegación de interfaces.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

3.1.6. Preproducción y Selección de la técnica de animación adecuada para los niños de tercer año de Educación Básica.

3.1.6.1. FODA

FORTALEZAS

- ✓ Dentro de la enseñanza de la lengua Kichwa no manejan ningún recurso digital didáctico que ayude con el aprendizaje de los niños de 3er año de Educación Básica.
- ✓ Uso apropiado en todo lo relacionado con el diseño de las formas utilizadas, colores, sonidos y personajes.
- ✓ Los niños les atraen las cosas nuevas en donde puedan explorar y conocer nuevos métodos de enseñanza relacionados con la tecnología desarrollando así sus habilidades, destrezas y conocimientos.

OPORTUNIDADES

- ✓ Desarrollar este trabajo para los niños de 3er año de Educación Básica de la Escuela Antonio Caizan de Cuchucún de la Comunidad de Cuchucún de la ciudad de Cañar.
- ✓ Promover una cultura de autoaprendizaje en los niños de 3er año de Educación Básica.
- ✓ Que el recurso digital didáctico creado sea difundido en todas las escuelas Bilingües de la provincia de Cañar y a nivel Nacional.

DEBILIDADES

- ✓ La falta de recursos adecuados para la enseñanza de la lengua Kichwa es una de las dificultades.
- ✓ La carencia de conocimientos del docente con respecto a la tecnología es una debilidad con respecto al aprendizaje adecuado de los niños.
- ✓ No constan de muchas computadoras que ayuden con la utilización del recurso digital didáctico.

AMENAZAS

- ✓ A pesar de los esfuerzos del trabajo no se obtendrán respuestas positivas.
- ✓ El público objetivo no capte la información de manera adecuada.
- ✓ La profesora no pueda desenvolver adecuadamente en el recurso y se dificulte la enseñanza de los niños.

3.1.6.2. Animación y aplicación 2D

3.1.6.2.1. Personajes 2D

Para el diseño de los personajes se ha utilizado colores planos y brillantes que llamen la atención de los niños logrando así el objetivo deseado.

NIÑO

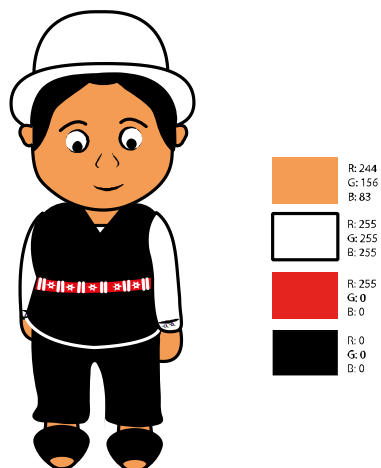


Figura 43-3: Cromática del personaje niño.
Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

NIÑA

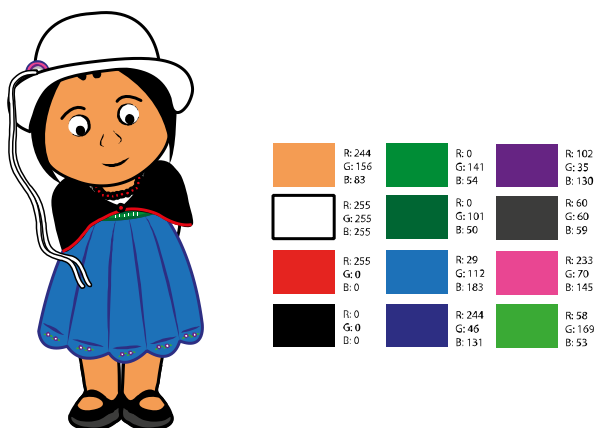


Figura 44-3: Cromática del personaje niña.
Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

PROFESORA

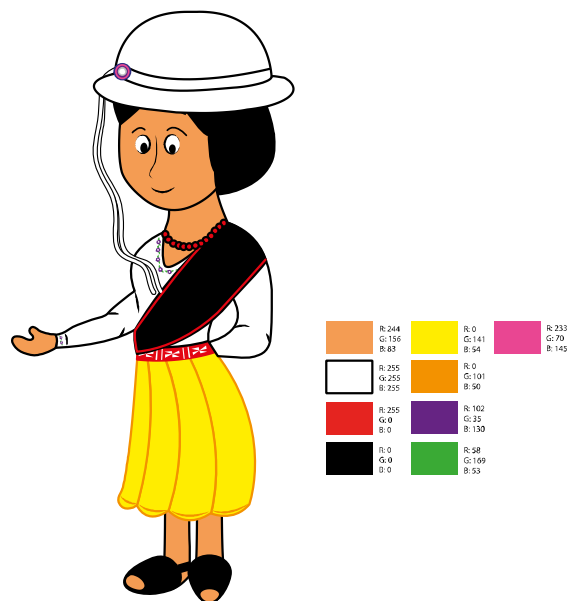


Figura 45-3: Cromática del personaje profesora.
Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

PAPÁ

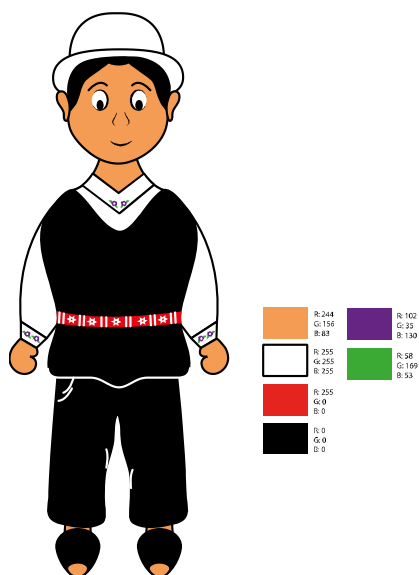


Figura 46-3: Cromática del personaje papá.
Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

MAMÁ

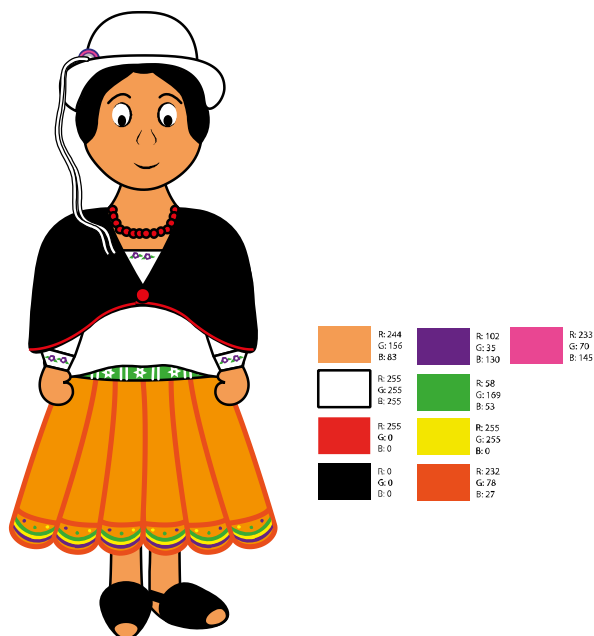


Figura 47-3: Cromática del personaje mamá.
Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

ABUELO

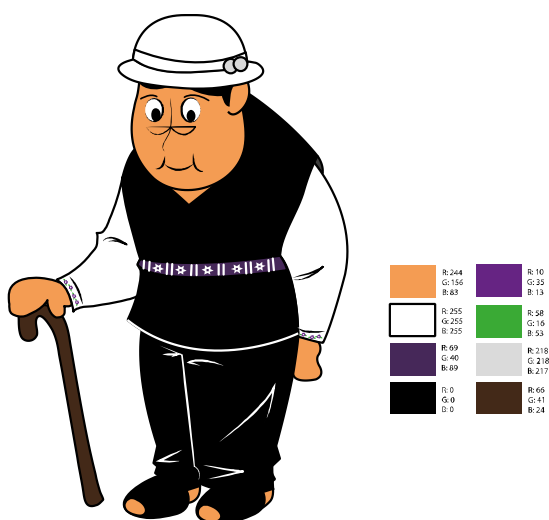


Figura 48-3: Cromática del personaje abuelo.
Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

ABUELA

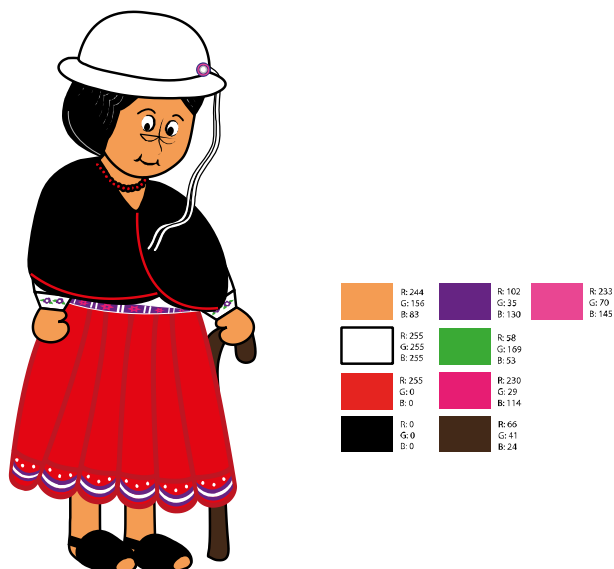


Figura 49-3: Cromática del personaje abuela.
Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

3.1.6.2.2. Escenarios

En este punto se describe la cromática y su porcentaje en RGB utilizada en cada uno de los escenarios del Cd interactivo, a continuación se mostrará los escenarios y sus colores:

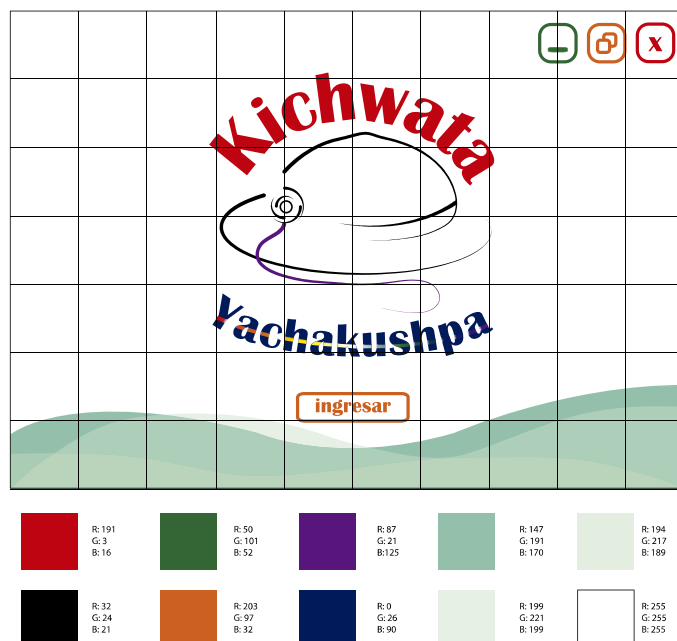


Figura 50-3: Cromática escenario 1.
Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

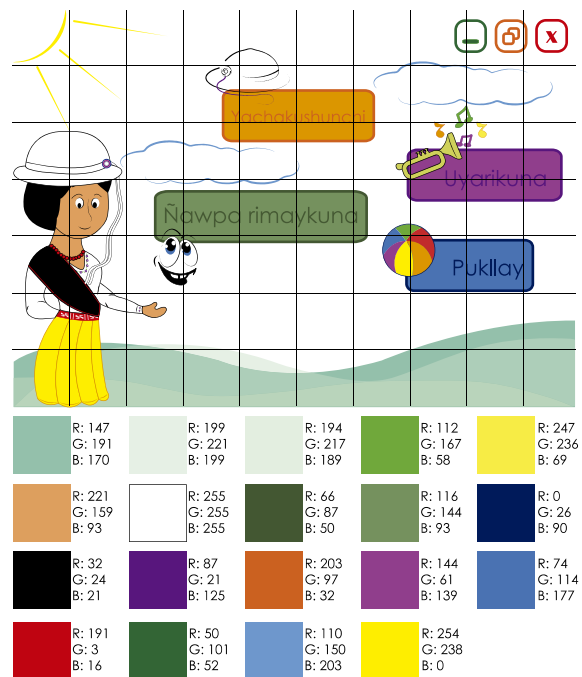


Figura 51-3: Cromática escenario 2.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

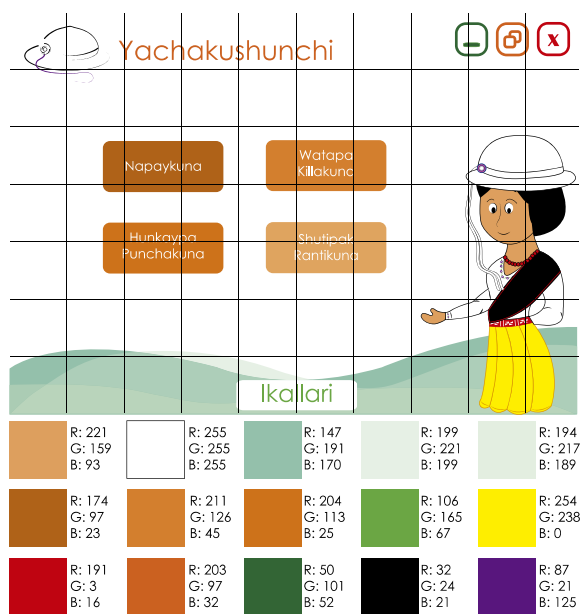


Figura 52-3: Cromática escenario 2.1.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

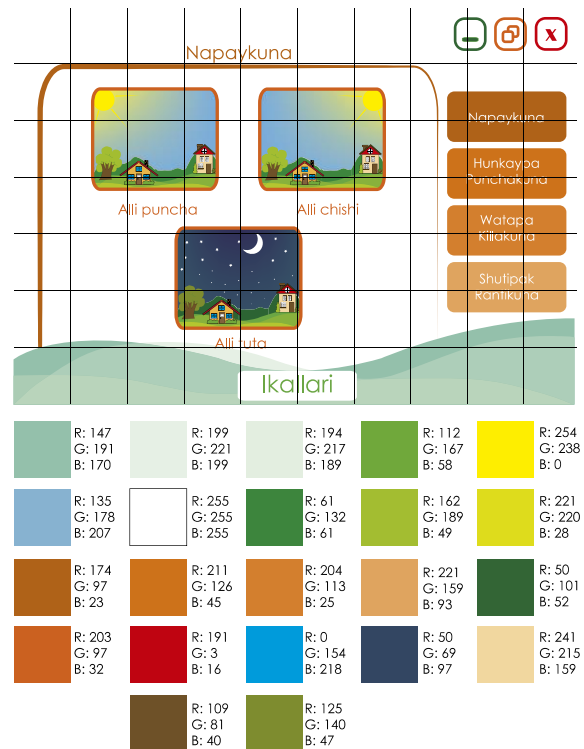


Figura 53-3: Cromática escenario 2.1.1.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

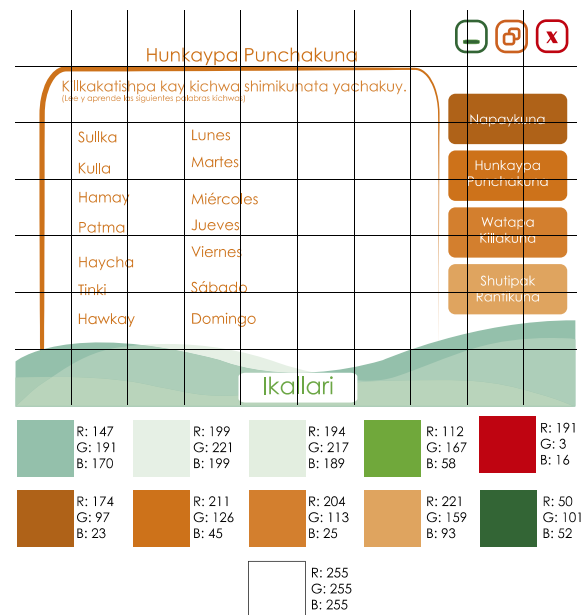


Figura 54-3: Cromática escenario 2.1.2.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

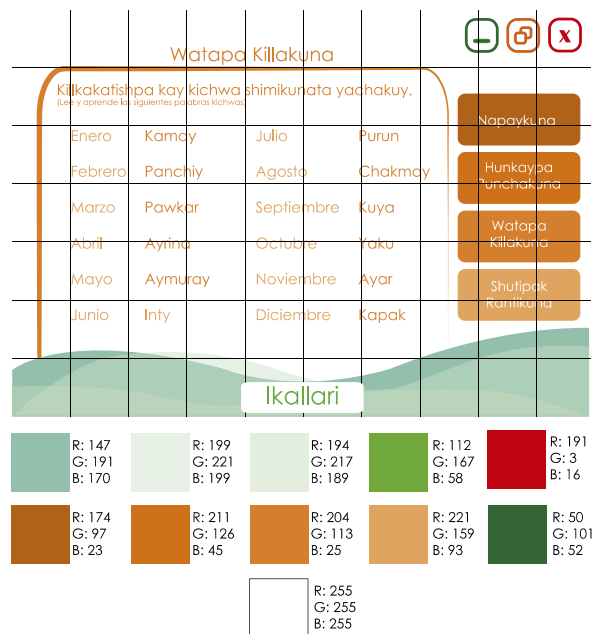


Figura 55-3: Cromática escenario 2.1.3.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

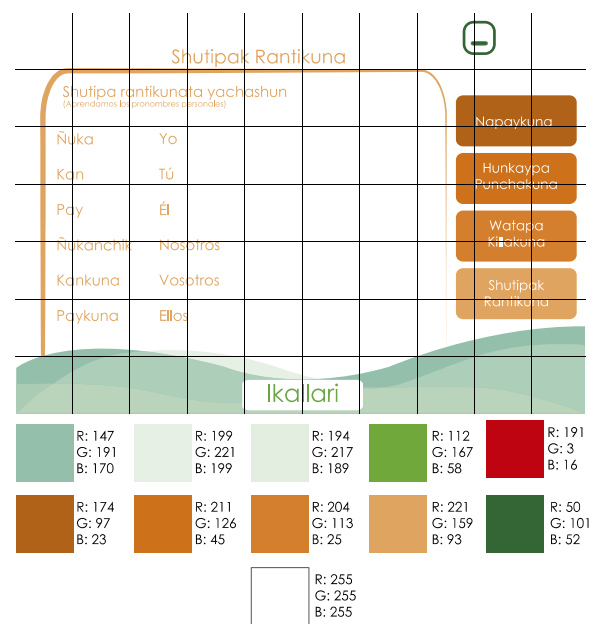


Figura 56-3: Cromática escenario 2.1.4.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

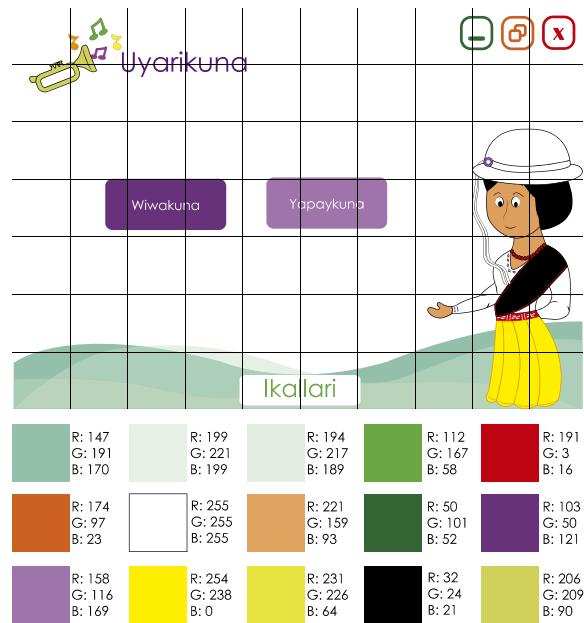


Figura 57-3: Cromática escenario 2.2.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

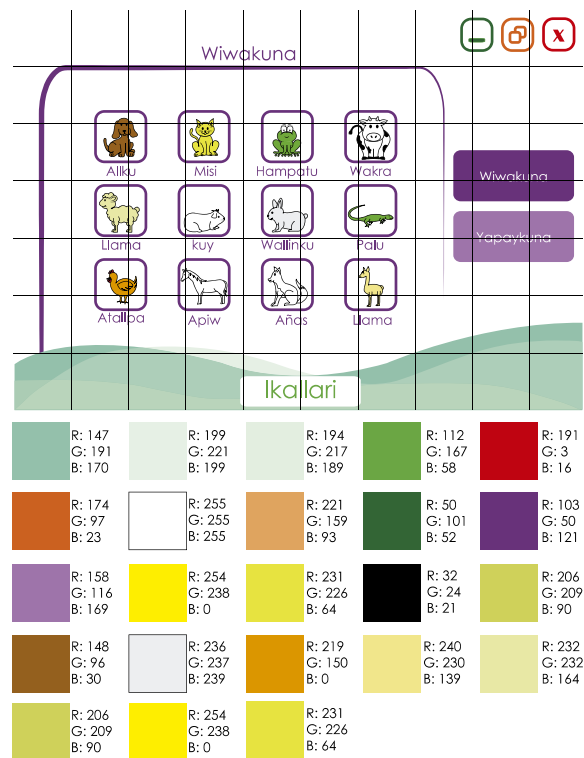


Figura 58-3: Cromática escenario 2.2.1.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

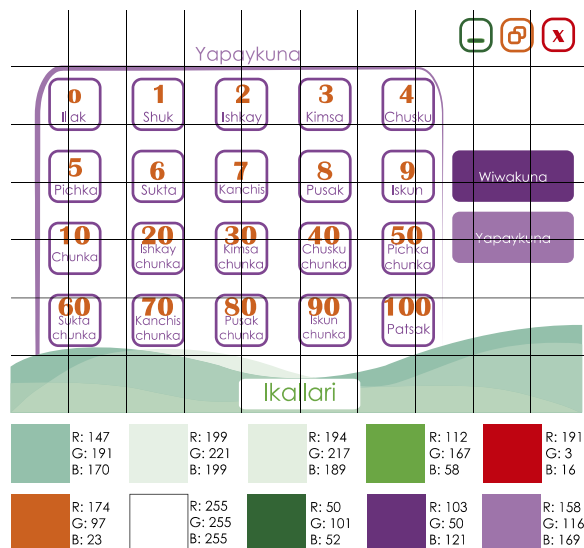


Figura 59-3: Cromática escenario 2.2.2.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

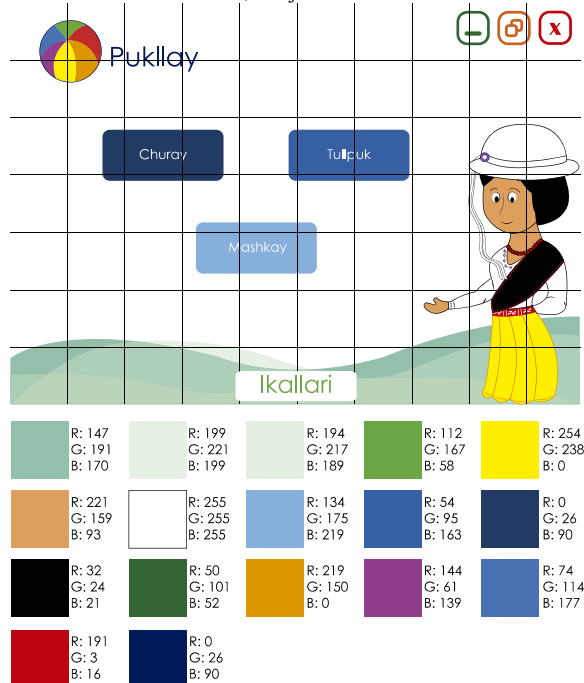


Figura 60-3: Cromática escenario 2.3.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

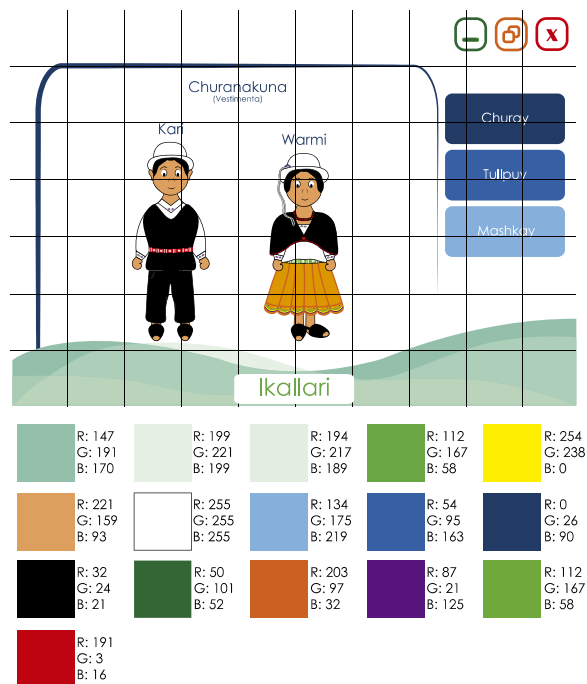


Figura 61-3: Cromática escenario 2.3.1.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

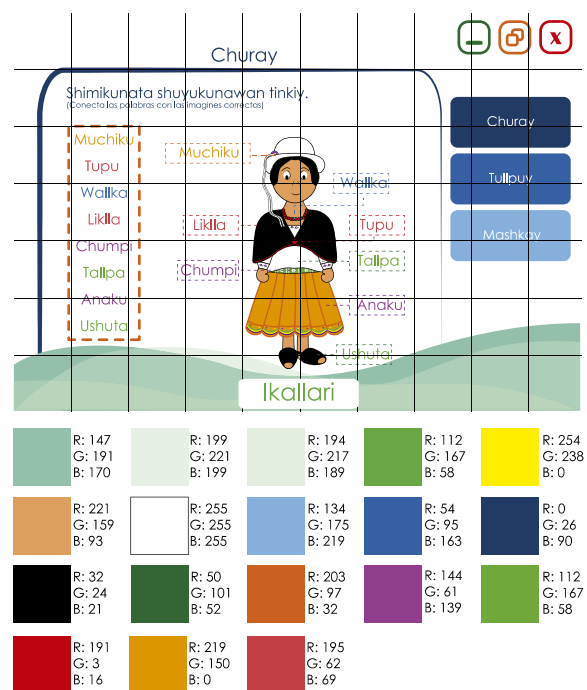


Figura 62-3: Cromática escenario 2.3.1.1.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

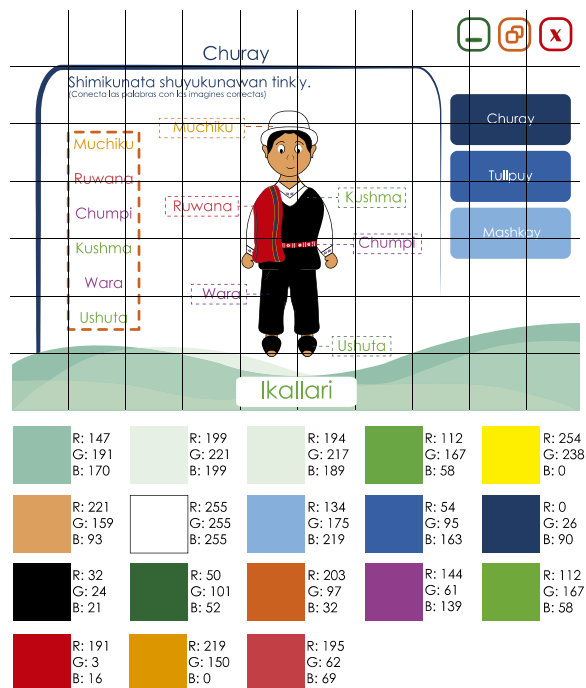


Figura 63-3: Cromática escenario 2.3.1.2.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

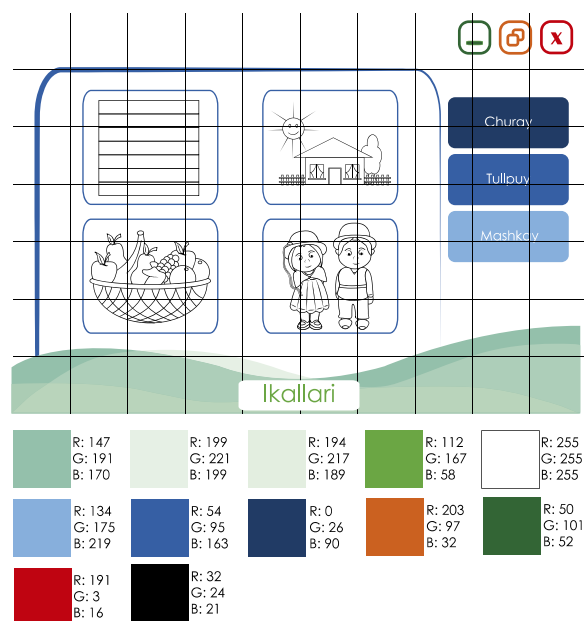


Figura 64-3: Cromática escenario 2.3.2.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

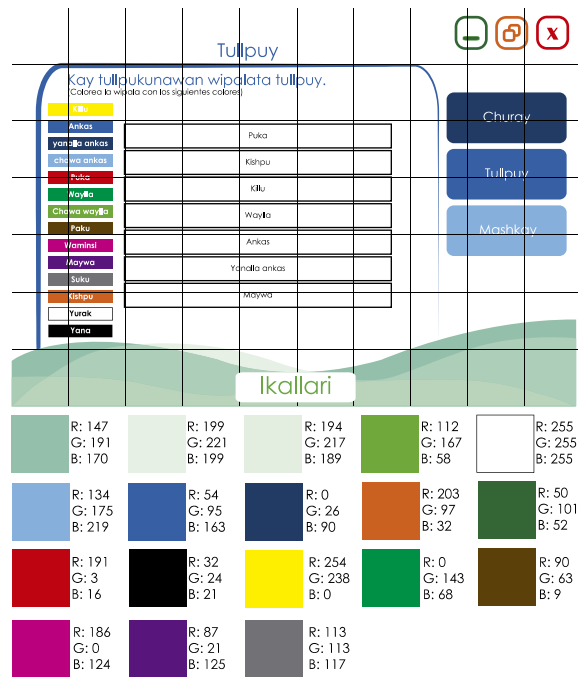


Figura 65-3: Cromática escenario 2.3.2.1.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

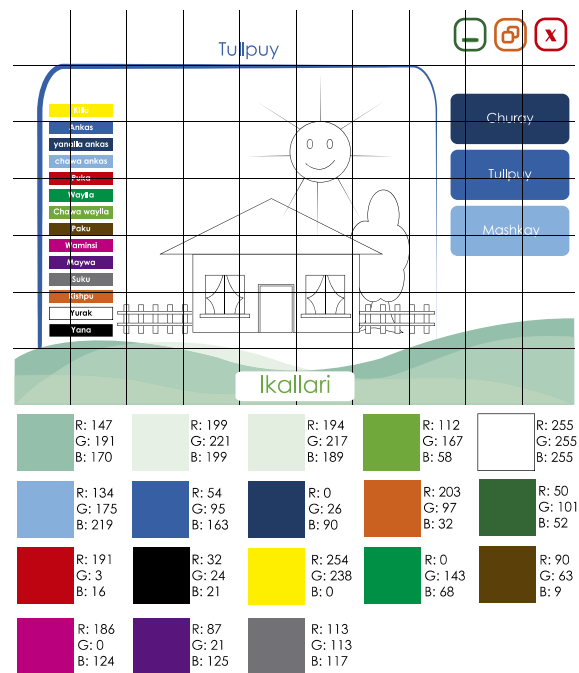


Figura 66-3: Cromática escenario 2.3.2.2.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

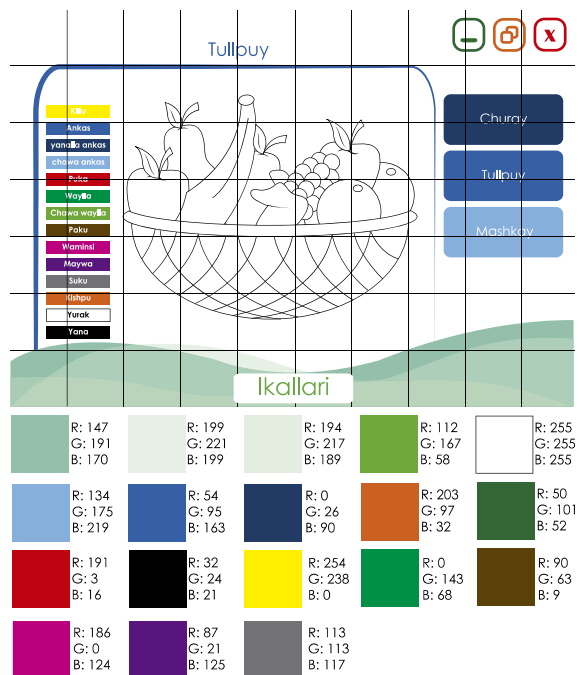


Figura 67-3: Cromática escenario 2.3.2.3.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

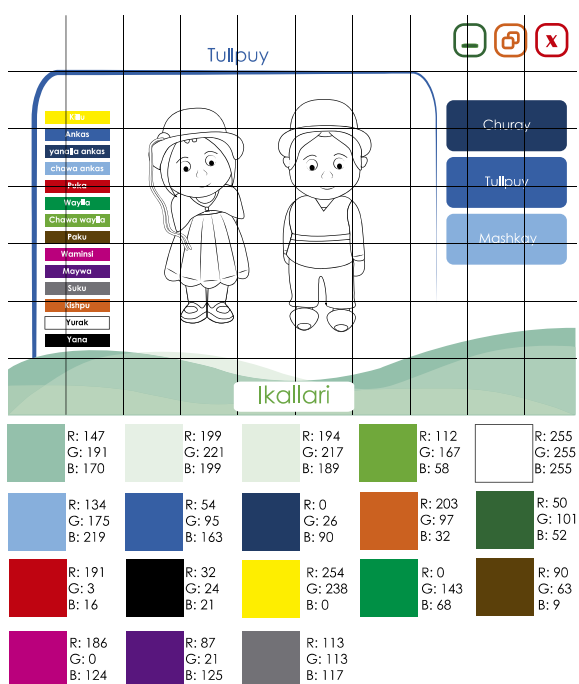


Figura 68-3: Cromática escenario 2.3.2.4.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

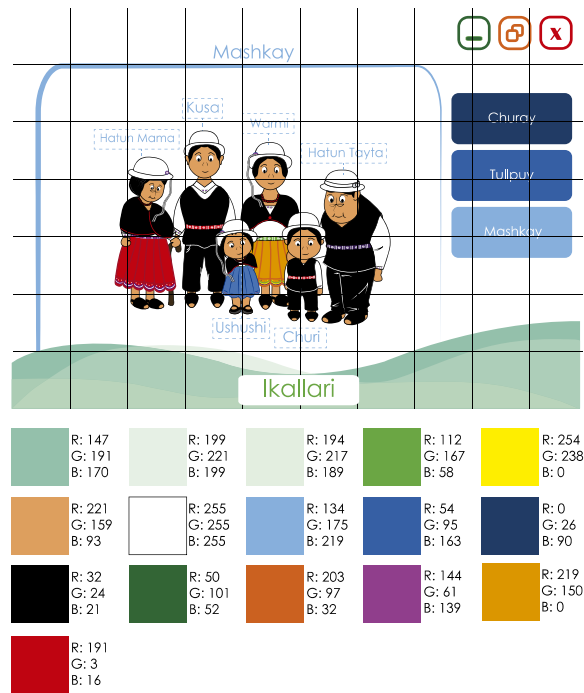


Figura 69-3: Cromática escenario 2.3.3.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

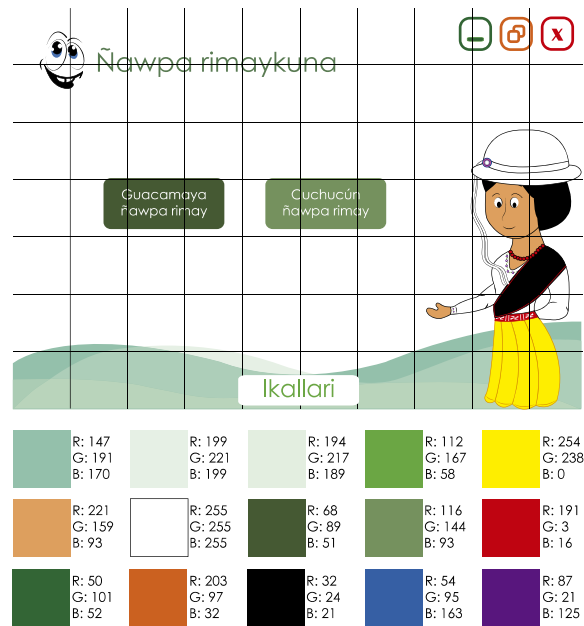


Figura 70-3: Cromática escenario 2.4.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

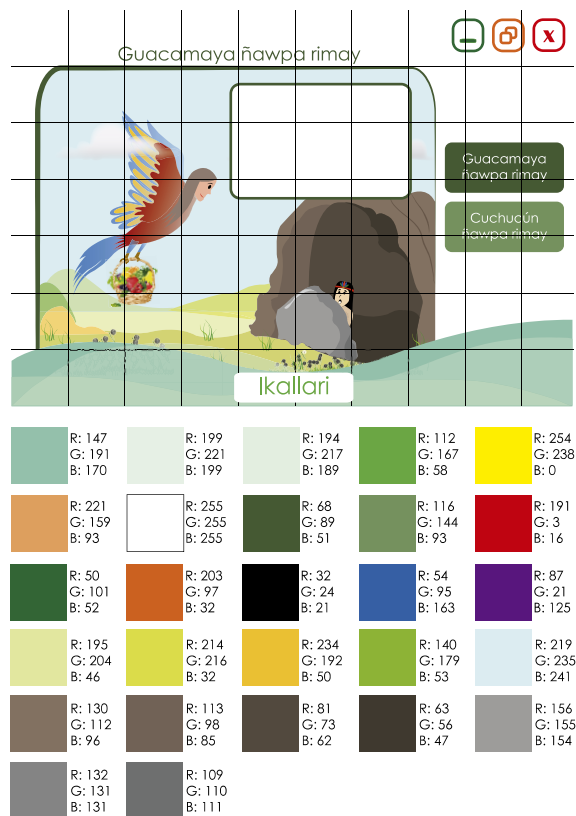


Figura 71-3: Cromática escenario 2.4.1.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

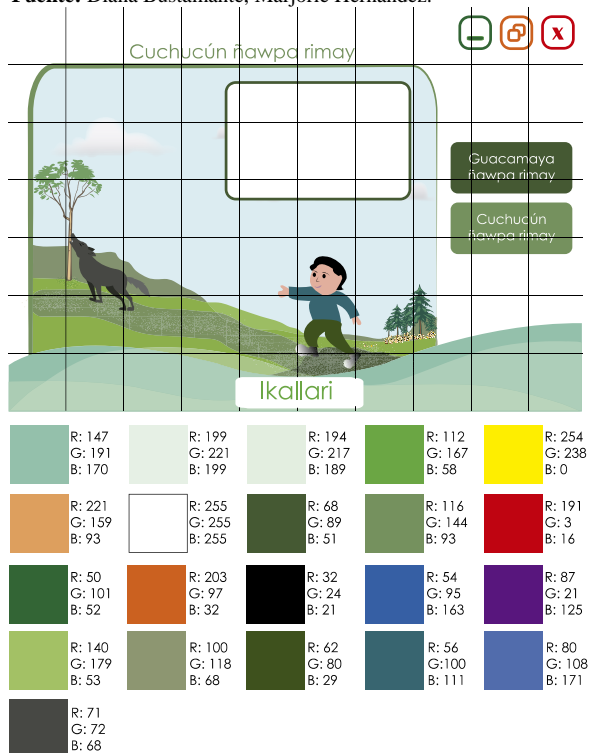


Figura 72-3: Cromática escenario 2.4.2.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

3.1.6.2.3. Audio

El audio utilizado en el trabajo ha sido seleccionado de acuerdo a las necesidades de las actividades, es por eso que se ha basado en:

- ✓ Características del target
- ✓ Investigación personal

Se ha manejado diálogos cortos apropiados para un mejor desempeño en el aprendizaje creando un impacto audiovisual en los niños.

3.1.6.2.4. Animación en 2D

La animación se convertirá en el vínculo en donde relacione los beneficios visuales de los colores así como los auditivos de los sonidos utilizados dentro del recurso digital didáctico creando así una herramienta audiovisual y multimedia innovadora que ayudara en el desarrollo y aprendizaje del idioma, incrementando el interés por aprender de una forma más creativa.

Sin dejar a un lado que el software utilizado para la animación ha sido Adobe Flash CS6, con el lenguaje Action Script 3.0 por las funcionalidades que ofrece flash.

3.1.6.2.5. Evaluación 2D

Para una correcta aprobación de recurso digital didáctico en 2D, en los niños de 3er año de Educación Básica se ha utilizado los siguientes atributos a ser evaluados:

- ✓ Navegabilidad
- ✓ Cromática
- ✓ Ilustraciones 2D
- ✓ Audio
- ✓ Aprendizaje
- ✓ Aceptación

1.- Evaluación según Observación a los niños.

La calificación se realizó en una escala del 1 al 10 mediante la observación a los 7 estudiantes de la Escuela Antonio Caizan de Cuchucún de la Ciudad de Cañar, esto se llevó a cabo en un lapso de 2 días de clase para dar a conocer su funcionamiento, a continuación se presenta las tablas con los análisis correspondientes:

Tabla 21-3: Análisis de Evaluación según la Observación a los niños.

Atributos	1	2	3	4	5	6	7	Promedio	Total
-----------	---	---	---	---	---	---	---	----------	-------

Navegación	10	10	9	9	10	10	10	68	9,7
Cromática	10	9	9	10	10	10	9	67	9,6
Ilustraciones 2D	9	10	10	10	9	10	10	68	9,7
Audio	9	9	10	10	9	9	10	66	9,4
Aprendizaje	10	10	9	9	10	9	10	67	9,6
Aceptación	9	10	10	9	10	10	10	68	9,7
Promedio									9,6

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

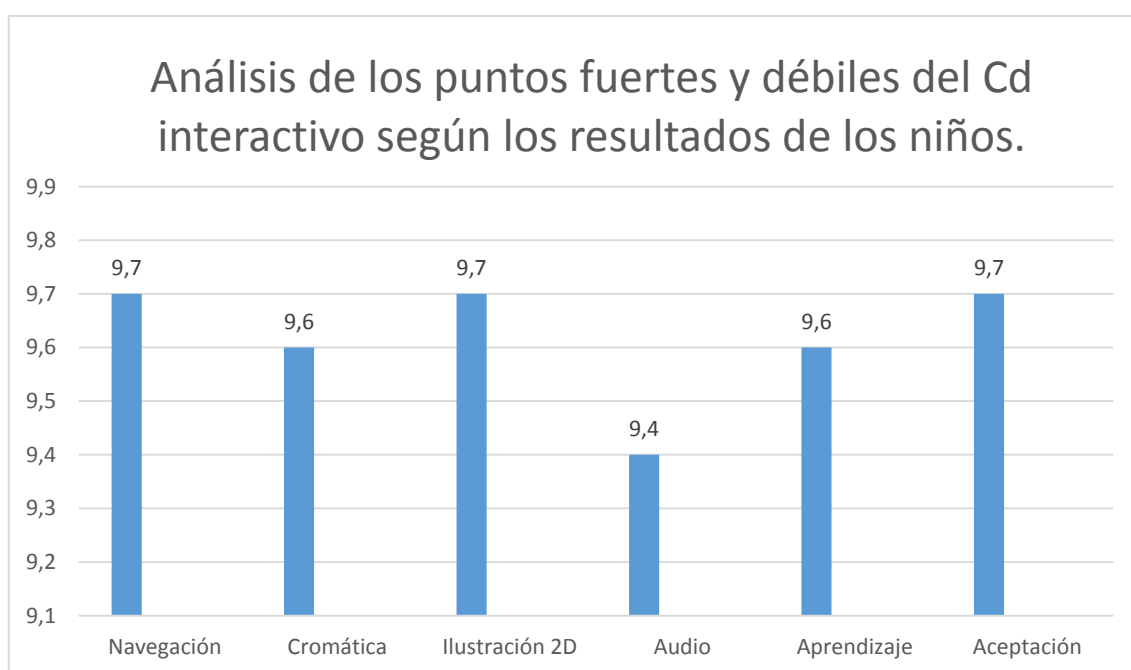


Figura 73-3: Análisis de los puntos fuertes y débiles del Cd interactivo según los resultados de los niños.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

Navegación porcentaje al 100%

$$10 = 100$$

$$9,7 = x$$

$$X = (9,7 \times 100) / 10 = 97 \%$$

Cromática porcentaje al 100%

$$10 = 100$$

$$9,6 = x$$

$$X = (9,6 \times 100) / 10 = \mathbf{96 \%}$$

Ilustración 2D porcentaje al 100%

$$10 = 100$$

$$9,7 = x$$

$$X = (9,7 \times 100) / 10 = \mathbf{97 \%}$$

Audio porcentaje al 100%

$$10 = 100$$

$$9,4 = x$$

$$X = (9,4 \times 100) / 10 = \mathbf{94 \%}$$

Aprendizaje porcentaje al 100%

$$10 = 100$$

$$9,6 = x$$

$$X = (9,6 \times 100) / 10 = \mathbf{96 \%}$$

Aceptación porcentaje al 100%

$$10 = 100$$

$$9,7 = x$$

$$X = (9,7 \times 100) / 10 = \mathbf{97 \%}$$

2.- Evaluación a las profesoras

La calificación se realizó en una escala del 1 al 10 mediante un focus group a 2 profesoras que dictan clases de Kichwa en la Escuela Antonio Caizan de Cuchucún de la Ciudad de Cañar, a continuación se presenta las tablas con los análisis correspondientes:

Tabla 22-3: Análisis de Evaluación a los profesoras.

Atributos	1	2	Promedio	Total
Navegación	9	9	18	9
Cromática	10	10	20	10

Ilustraciones 2D	10	10	20	10
Audio	9	9	18	9
Aprendizaje	10	10	20	10
Aceptación	10	10	20	10
Promedio				9,7

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

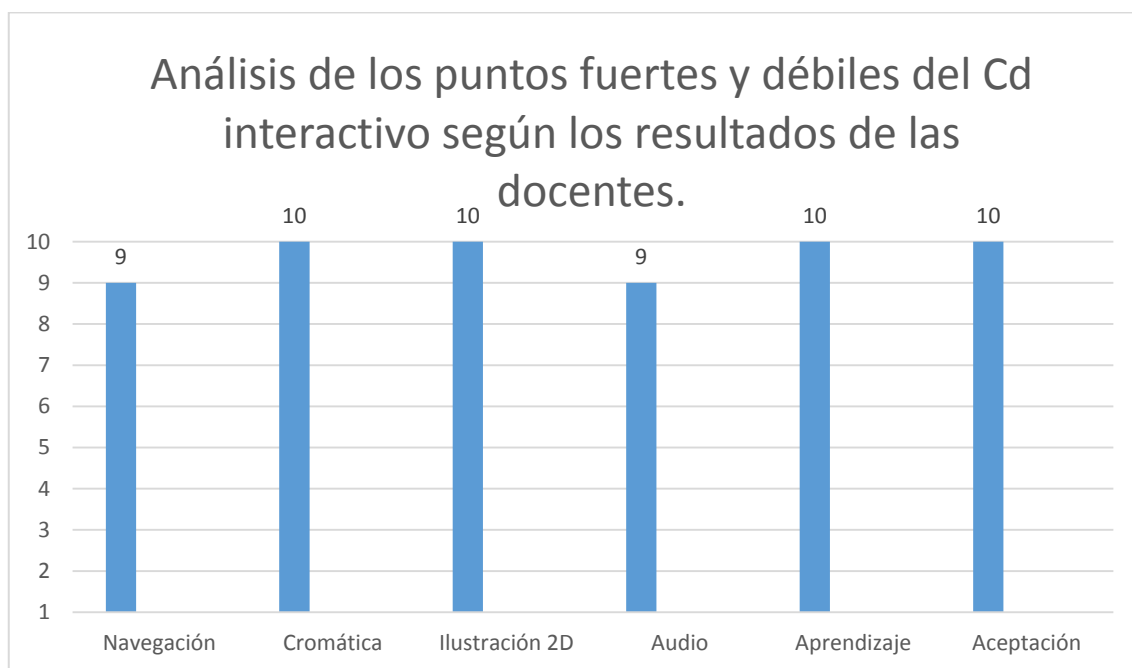


Figura 74-3: Análisis de los puntos fuertes y débiles del Cd interactivo según los resultados de las docentes

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

Navegación porcentaje al 100%

$$10 = 100$$

$$9 = x$$

$$X = (9 \times 100) / 10 = \mathbf{90 \%}$$

Cromática porcentaje al 100%

$$10 = 100$$

$$10 = x$$

$$X = (10 \times 100) / 10 = \mathbf{100 \%}$$

Ilustración 2D porcentaje al 100%

$$10 = 100$$

$$10 = x$$

$$X = (10 \times 100) / 10 = \mathbf{100 \%}$$

Audio porcentaje al 100%

$$10 = 100$$

$$9 = x$$

$$X = (9 \times 100) / 10 = \mathbf{90 \%}$$

Aprendizaje porcentaje al 100%

$$10 = 100$$

$$10 = x$$

$$X = (10 \times 100) / 10 = \mathbf{100 \%}$$

Aceptación porcentaje al 100%

$$10 = 100$$

$$10 = x$$

$$X = (10 \times 100) / 10 = \mathbf{100 \%}$$

Promedios y porcentajes finales del proyecto**Tabla 23–3:** Promedios y porcentajes

Atributos	PORCENTAJES		PROMEDIO
	ESTUDIANTES	DOCENTES	
Navegación	97%	90%	93,5%
Cromática	96%	90%	93%
Ilustraciones 2D	97%	90%	93,5%
Audio	94%	90%	92%
Aprendizaje	96%	90%	93%

Aceptación	97%	90%	93,5%
PROMEDIO TOTAL			93%

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

Concluyendo con un resultado de 93% de aceptación y logrando obtener resultados favorables de acuerdo a los objetivos planteados.

3.1.6.2.6. Conclusiones

Concluyendo con las evaluaciones a los niños y profesoras del establecimiento se ha observado una acogida muy notoria en los niños antes el recurso presentando en la técnica de animación 2D.

En la escuela siempre se ha trabajado con material realizado por la profesora como imágenes simples recortadas, debido a la falta de recursos para el aprendizaje de idioma Kichwa, los niños han demostrado interés mediante la interacción en la computadora, atrayendo así su atención de una manera favorable por ser algo nuevo y atractivo ya que consta de imágenes claras, su cromática es correcta, escenarios e interfaces adecuados para su aprendizaje.

3.2. Estructuración y diseño final de la interfaz

Al finalizar con los diseños de la propuesta y evaluaciones en los niños mediante la observación antes los interfaces en 2D.

Se ha logrado obtener datos importantes acerca del gusto, atención y preferencias de los niños y a su vez de la persona encargada del idioma quien será la guía para la utilización del recurso digital didáctico como herramienta de apoyo.

Concluyendo que la propuesta final de los interfaz deben ser realizados en la Técnica de Animación 2D. Ya que es adecuada para la enseñanza de un idioma y va acorde a la necesidad de los niños de 3er año de Educación Básica.

3.2.1. Diseño del contenido gráfico: juegos, sonidos y leyendas.

El contenido grafico del recurso digital didáctico esta aplicada la investigación en cuanto a la parte gráfica. Se ha utilizado una cromática apropiada en colores cálidos y fríos, sonidos, tipografía de palo seco adecuada para los niños.

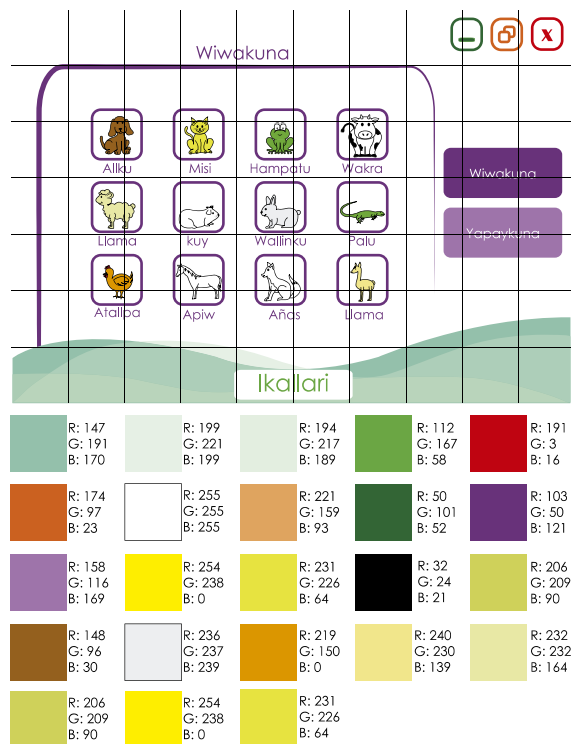


Figura 75-3: Escenario sonidos de animales 2.2.1.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

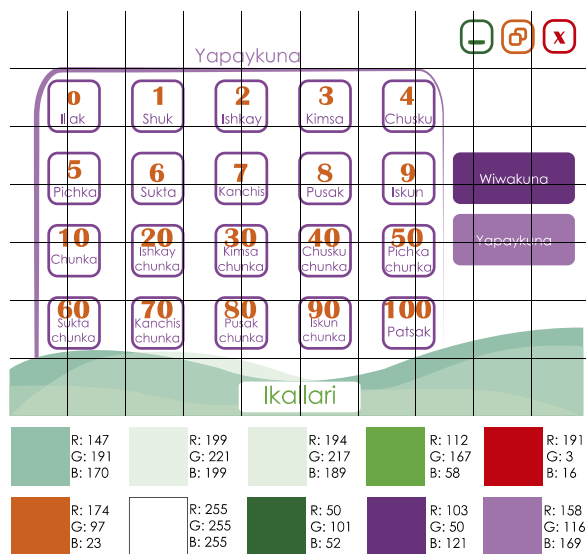


Figura 76-3: Escenario sonidos de los números 2.2.2.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

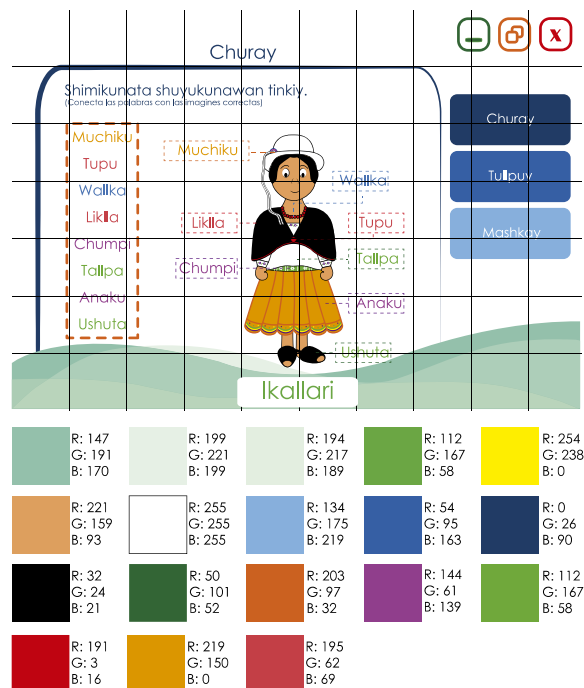


Figura 77-3: Escenario juego vestimenta mujer 2.3.1.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

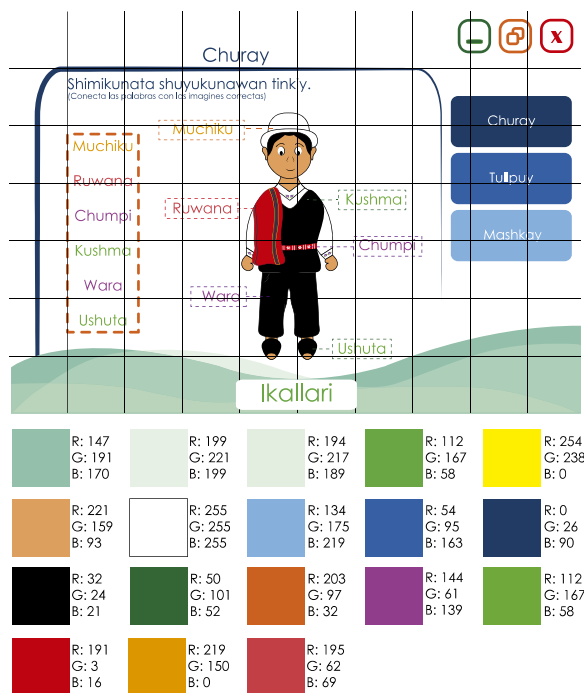


Figura 78-3: Escenario juego vestimenta hombre 2.3.2.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

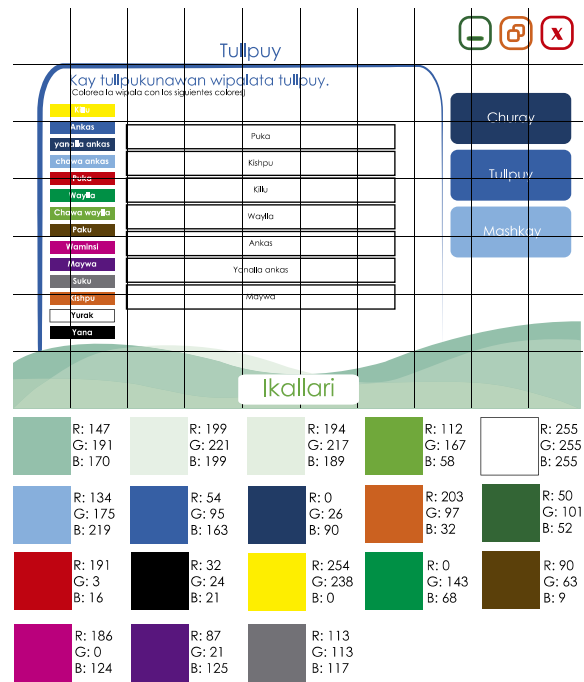


Figura 79-3: Escenario juego colorear 2.3.2.1.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

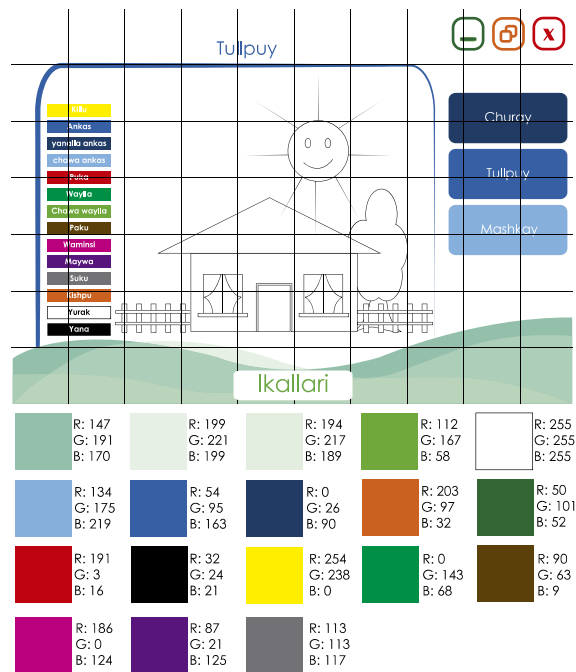


Figura 80-3: Escenario juego colorear 2.3.2.2.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

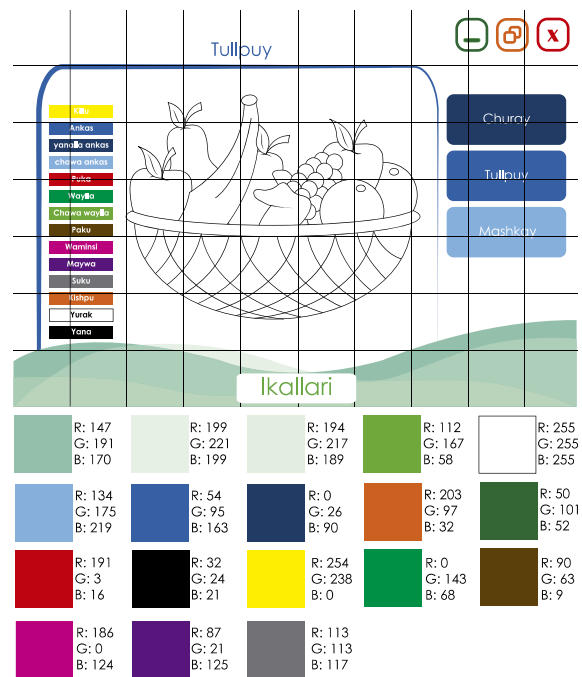


Figura 81-3: Escenario juego colorear 2.3.2.3.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

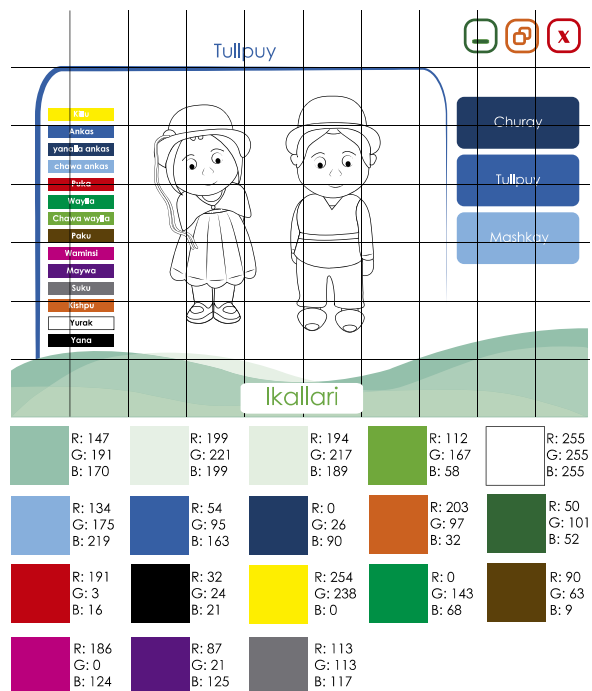


Figura 82-3: Escenario juego colorear 2.3.2.4.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

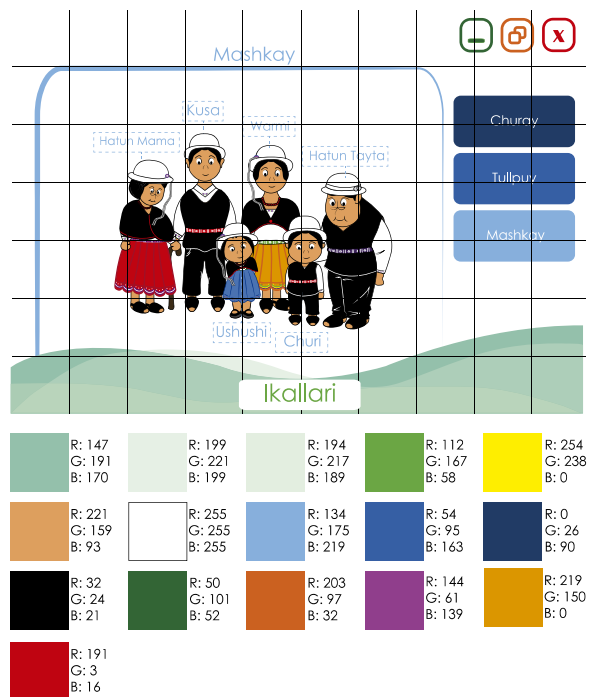


Figura 83-3: Escenario juego descubrir 2.3.3.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

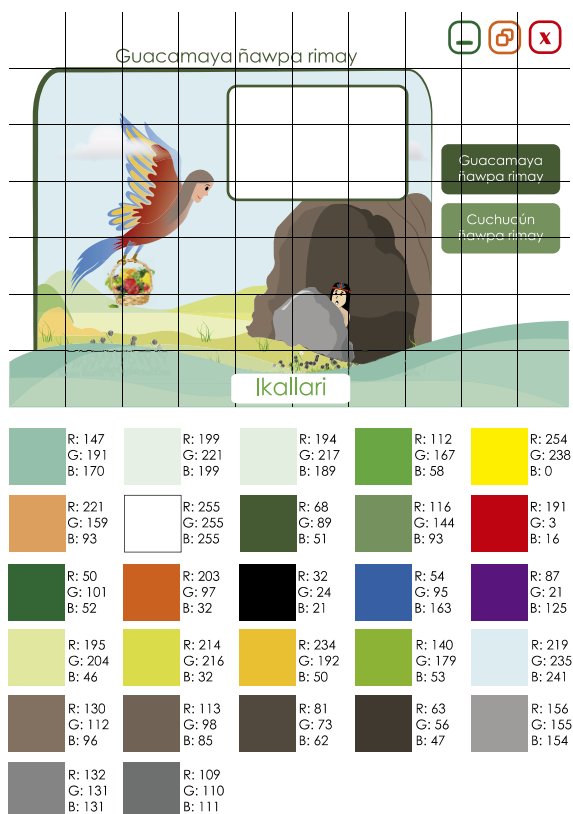


Figura 84-3: Escenario sonido leyenda 2.4.1.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

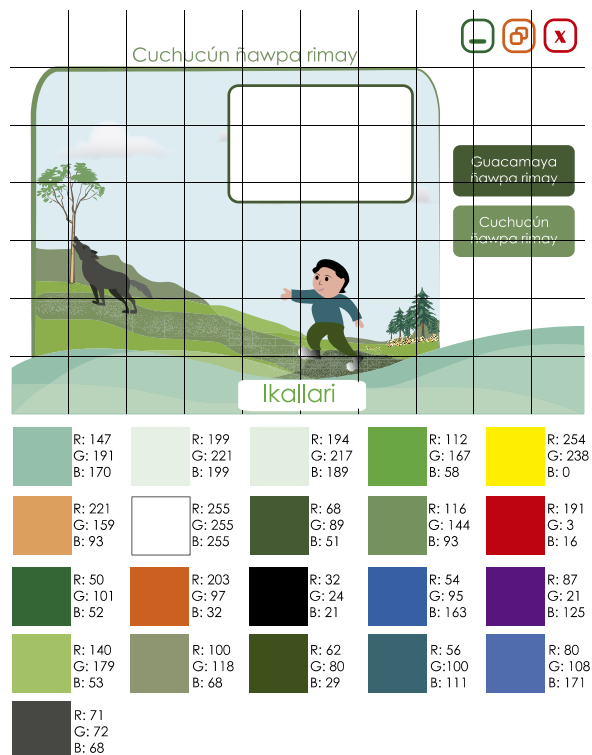


Figura 85-3: Escenario sonido leyenda 2.4.2.

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

3.2.2. Audio

Para el diseño final del recurso digital didáctico:


A continuación se describirá cada escenario con los diálogos utilizados en cada una:

Tabla 24-3: Descripción de audio en las interfaces 2.2.1.

ESCENA	
Personaje	Diálogo
(Voz en off)	Allku, Misi, Hampatu, Wakra, Llama, Kuy, Wallinku, Palu, Atallpa, Apiw, Añas, Llama

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

Tabla 25-3: Descripción de audio en las interfaces 2.2.2.

ESCENA	
	
Personaje	Diálogo
(Voz en off)	<p>Illak, Shuk, Ishkay, Kimsa, Chusku, Pichka, Sukta, Kanchis, Pusak, Iskun, Chunka, Ishkay chunka, Kimsa chunka, chusku chunka, Pichka chunka, Sukta chunka, Kanchis chunka, Pusak chunka, Iskun chunka, Patsak.</p>

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

Tabla 26-3: Descripción de audio en las interfaces 2.4.1.

ESCENA	
	
Personaje	Diálogo
(Voz en off)	<p>Guacamayakunapa ñawpa rimay</p> <p>Utka pachami, achkata tamiashpa tukuy allpamamata chinkachiska. Cañaribamba kitypika ña achka runakunami kawsashaka, chay runakunaka yaku achkata mirakpika mancharishpami yurakunama, urkukunama wichikushpa katishkakuna, chashnami ishkayti wawkintilla shuk hatun urkuma wichikushpa wañuyta mishashkakuna.</p> <p>Chay ishkay wawkikunaka chay urkupumi kawsankapa sakirishkakuna. Shuk</p>

	<p>punchaka mikunata mashkankapami llukshishkakuna, paykuna kutimukpika chay machay ukupika achka mikunakunami tiyakushka, paykuna achkatami mancharishkakuna chayta rikushpaka.</p> <p>Chashna kimsa punchakunata purikushpami willanakushkakuna, shuk wawki mikunata mashkankapa rikpika kayshu punta wawkika chay machay ukupimi mitikushpa sakirishka. Chay puncha achkata parashpa karpimi ishkay warmishina anakuna chay machay ukuma yaykushkakuna, chayta rikushpaka chay runaka hapirisha nishpami manchachishka, shinapish anakunaka achkata mancharishpami atishpa rishkakuna.</p> <p>Punta wawkika kimsa punchatami mitikushpami sakirishka, shinapish mana anakunataka hapirishkachu. Kipa punchaka kipa wawki mitikushpa sakirishpa shuk anakatami hapirishka. Kay runaka chay anakawanmi sawarishpa achka wawakunata charishka, kimsa kari wawawan kimsa warmi wawawan. Chay runakunami cañari ayllukunata wiñachishkakuna.</p> <p>Chay anakunaka hatun yana akchatami charishkakuna, kañari warmikuna shina. Chay anakunami chay runakunamanka achka muyuta kushkakuna paykuna allpata tarpuchunkuna.</p>
--	---

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

Tabla 27-3: Descripción de audio en las interfaces 2.4.2.

ESCENA	
	
Personaje	Diálogo
(Voz en off)	<p>Cuchucún ñawpa rimay</p> <p>Cuchucún llaktapi kawsak mashikunami shuk rimayta yuyankuna, Lunasco Chimbo Aguaysa shuti mashimanta.</p> <p>Chay runaka achka kushi runami kashka. Payka kuystakunawan, sawarishka warmikunawanpishmi pukllashpa purik kashka.</p> <p>Shuk puncha paypa wasita pichakukpimi, kanllapi kaparikukta uyarshka, chayta uyashpaka achkata mancharishpami llukshishka. Llukshishpaka shuk atuktami rikushka.</p> <p>Lunascowan shukta mashikunawanpish chay atukta hapisha nishpami kallpashpa</p>

	<p>katishkakuna, chay atukka Turu Loma urkumami achkata kallpashka atishpa rishka. Achkata kallpashka kipami kayshu mashikunaka shaykushpa sakirishkakuna, shinapish Lunascoka atukta hapisha nishpa katishpa rishkami, chay mashikuna rikuyipimi atukwan Lunascowan urkupi chinkarishkakuna.</p> <p>Chay mashi chinkarishkataka mana ashtawan imata yachakchayarkakunachu, shinapish shukta allpakunapi kawsakmashikunaka chayta yachashpaka achkata asishpami Cuchucún mashikunata “Cuchuncunkuna atukpa apana” nishpami shutichishkakuna.</p>
--	--

Fuente: Diana Bustamante, Marjorie Hernández.

3.2.3. Utilización del código Action Script

Dentro de la creación del Cd interactivo se han utilizado códigos Action Script para el desarrollo, el mismo que ayuda con el funcionamiento, a continuación mostrara algunos de los códigos utilizados dentro del mismo:

Stop ();

Código de Cambio de fotogramas:

```
this.ingresar.addEventListener(MouseEvent.CLICK,ingresar1);
```

```
function ingresar1(e:MouseEvent)
```

```
{
```

```
    gotoAndStop("inicio")
```

```
}
```

Código para colorear:

```
import globales;
```

```
globales.objeto.root = this;
```

```
globales.objeto.micolor=0xffffffff;
```

```
//negro//
```

```
this.yana.addEventListener(MouseEvent.CLICK,cambia_yana);
```

```
function cambia_yana(e:MouseEvent)
```

```

{
    globales.objeto.micolor=0x000000;
}

//rojo//

this.puka.addEventListener(MouseEvent.CLICK,cambia_puka);

function cambia_puka(e:MouseEvent)
{
    globales.objeto.micolor=0xE0040B;
}

```

Códigos utilizados para Scroll

```

b1.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN,presion)

function presion(Event)
{
    texto.y -=17
}

b2.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN,presiona)

function presiona(Event)
{
    texto.y +=17
}

```

3.3. Evaluación y Conclusión

Al culminar con el proyecto de investigación de ha procedido a evaluar el Cd interactivo los mismos que fueron partícipes los niños y profesoras de la Escuela Antonio Caizan de Cuchucún de la ciudad de Cañar, concluyendo con resultados favorables del mismo.

Se observó que la interacción entre el niño y el Cd fue instantánea, los niños se desarrollaron sin ningún problema al momento de interactuar con el recurso, creando así una satisfacción con

lo realizado, además se concluye que el Cd interactivo será de gran utilidad para la profesora por que ayudará a salir de la monotonía de las clases siendo más dinámicas y entretenidas.

El estudio de todo el proyecto fue escogido dependiendo de las investigaciones realizadas en el transcurso de este tiempo los mismos que están reflejados en el resultado.

Conclusiones

Mediante las investigaciones realizadas a lo largo del proyecto, se ha llegado a la conclusión que fomentar la cultura es una de las partes importantes dentro de nuestro entorno que en la actualidad se ha ido perdiendo el interés por aprender el idioma natal que es el Kichwa, por ende el diseño gráfico es importante para la creación de recursos didácticos que ayuden al aprendizaje ya que hoy en día la tecnología ha ido avanzando de una manera positiva ayudando al desarrollo educativo en los niños.

- ✓ El poco interés de la lengua nativa Kichwa en la Provincia de Cañar ha sido una de las puertas principales para tomar en cuenta el tema del idioma Kichwa dentro de la educación para el presente trabajo de investigación.
- ✓ Pese a que los niños son nativos del lugar, el idioma ha dejado de tomar fuerza dentro de su entorno, es por eso que se ha visto la necesidad de buscar nuevas formas de enseñanza del idioma en los niños ayudando así en su educación.
- ✓ Con el pasar de los tiempos la educación ha ido evolucionando nuevas metodologías de aprendizaje en las diversas lenguas existentes, las mismas que ha ayudado en la educación de los niños y de la lengua nativa de cada lugar, creando un interés a través de las metodologías utilizadas por los profesores.
- ✓ La estrategia de utilizar un Cd interactivo en los niños de 3er año de Educación Básica, ha sido una herramienta de apoyo en el aprendizaje y la tecnología fomentando el idioma natal Kichwa en los estudiantes con la educación.
- ✓ El diseño creado y el contenido pedagógico utilizado en el trabajo de investigación ha sido cuidadosamente investigado, llegando así de una manera favorable al público objetivo deseado y de esta manera cumplir con los objetivos planteados, llegando así a confirmar que es una herramienta favorable para la enseñanza captando así su atención e interés por el aprendizaje de la lengua.

Recomendaciones

Crear nuevos recursos digitales didácticos promoviendo la enseñanza del kichwa en los niños atreves de la tecnología.

- ✓ Fomentar el origen de la lengua nativa en los establecimientos educativos tanto bilingües como hispanos, ayudando así a que no se pierda los orígenes del pueblo Cañari.
- ✓ Ayudar en el progreso educativo de los niños aplicando nuevos recursos digitales didácticos que influyan a diario en el aprendizaje de su lengua nativa.
- ✓ Las metodologías de enseñanza que hoy en día se aplica en la educación sea aplicada con la misma fuerza como en los otros idiomas, en el idioma kichwa.
- ✓ Con la enseñanza de la computación de una manera pedagógica en los niños ayudara a utilizar la tecnología implementando programas multimedia en el periodo escolar ya que hoy en día la era tecnológica se ha vuelto una parte importante dentro de la educación.
- ✓ El cd interactivo debe aplicarse como un recurso didáctico de apoyo en la materia de kichwa integrando así la tecnología y educación moderna en el aprendizaje de la lengua nativa.

Glosario Técnico

Bilingüe: Esta palabra es de origen latín “Bilinguis”, que se divide en el prefijo “bi” que significa dos y el sustantivo “lingua” que significa lengua. Entonces es la capacidad de una persona de hablar dos lenguas o idiomas ya sea natal o adquirido.

CONAIE: Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador.

DINEIB: Dirección Nacional de educación Intercultural Bilingüe.

Educomunicativas: Es la utilización de los diferentes medios de comunicación tecnológicos dentro de la educación para mejorar el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes con la utilización de la misma. Creando así una relación entre educación y comunicación.

EIB: Educación Intercultural Bilingüe. Establecimiento en donde fomenta el idioma natal y la cultura de un pueblo.

Interculturalidad: Unión de dos o más culturas con aspectos diferentes que interactúan de una forma mutua contribuyendo con sus valores y formas de vida mediante un dialogo.

Kukayu: Palabra Kichwa que significa fiambre o refrigerio.

Mentefactos: Es la unión de dos palabras que son: “Mente” que significa Cerebro y “Factos” que se relaciona a los Hechos, entonces la unión de estas dos palabras se refiere a las diferentes formas graficas que representa el pensamiento de una persona.

MOSEIB: Modulo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe.

Pluridocente: Instituciones Educativas de alta calidad de enseñanza-aprendizaje en donde constan de varios profesores de diferentes ramas.

Plurinacionalidad: Es la existencia de varias nacionalidades dentro del estado Ecuatoriano, el mismo que ofrece derechos a las diferentes nacionalidades que existen dentro del país.

Sumak Kawsay: Palabra kichwa que significa “Buen Vivir”.

Volitivo: Se relaciona con los actos o conducta voluntaria de una persona.

Bibliografía

Libros

1. **DE LA CRUZ, D.** *Adobe Flash CS5*. Anaya., 2010., pp 20-255.
2. **GALDES**, Viviana, **WALQUI**, Aida, **GUSTATSON**, Brit, *Enseñanza de la Lengua Indígena como Lengua Materna*, Primera edición, La Paz, Bolivia, p.53.
3. **HELLER, E.** *Psicología del Color*. Segunda edición. Pp. 100-239
4. **JUANITO.** *El kichwa*. Riobamba: Freire, 2015
5. **MINISTERIO DE EDUCACIÓN.** *Kichwa Yachakukkunapa Shimiyuk Kamu*. Primera edición. Ecuador. Pp 43-213.
6. **MOYA, Ruth.** *El quichua en el español de Quito*. Otavalo, Ecuador. pp. 125-313
7. **SEIB, DINEIB.** Cursos de historia de los pueblos y nacionalidades indígenas. Ecuador.

Diario

- 8. ASPIAZU, Roberto.** El quichua, lengua para evangelizar. *Diario “El Comercio”*, noviembre de 2014, (Ecuador) pp 2-2

Internet

9. **AINARAGM.** *Tipografía para niños.* [En línea] agosto 2013. [Consultado: 16 julio 2015]. Disponible en: <http://www.ainaragm.es/tipografia-para-ninos/#sthash.b9RjimHp.dpbs>
10. **AVALOS, Magali. MOREANO, Verónica.** *Estudio del significado emocional del olor y formas básicas, en niños de cuarto año de educación básica de la ciudad de Riobamba.* [Pdf]. Riobamba-Ecuador. 2012. [Consultado: 16 julio 2015]. Disponible en: <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/2346>
11. **CORBETO, Alberto.** *Tratamiento tipográfico de los libros infantiles.* [Pdf]. 2010. [consultado: 16 julio 2015]. Disponible en: [http://www.academia.edu/4830692/Tratamiento tipografico de los libros infantiles](http://www.academia.edu/4830692/Tratamiento_tipografico_de_los_libros_infantiles)
12. **Feng Shui.** *Como influyen los colores en los niños según el Feng shui.* [en línea]. [Consultado: 16 julio 2015] Disponible en: <http://www.fengshuiparaoccidente.com/index.php/component/k2/item/40-como-influyen-los-colores-en-los-ninos-segun-el-feng-shui>
13. **MINISTERIO DE EDUCACIÓN. MOSEIB** (*Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe*). [Pdf]. [Consulta: 16 julio 2015]. Disponible en: <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/MOSEIB.pdf>
14. **Boulesis.** *El Aprendizaje* [Pdf], [consulta: 16 de julio 2015]. Disponible en: http://www.boulesis.com/pdf/out/boulesis_articulo_154.pdf
15. **Real Academia Española.** *Diccionario de la lengua española* [en línea], octubre 2014. [Consulta: 15 julio 2015]. Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=quechua>
16. **VOSNIADOU, Stella.** *Cómo aprenden los niños.* [Pdf]. [Consulta: 16 junio 2015]. Disponible en: [http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/carmenenciso tallerdeinglesparaninos/43c3b36d6f5f617072656e64656e5f6c6f735f6e69c3b16f735f2d5f5374656c6c615f566f736e6961646f75.pdf](http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/carmenenciso_tallerdeinglesparaninos/43c3b36d6f5f617072656e64656e5f6c6f735f6e69c3b16f735f2d5f5374656c6c615f566f736e6961646f75.pdf)

Anexos

Anexo1. Encuesta 1.



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO

Objetivo: Conocer los diferentes recursos didácticos utilizados por los docentes para la enseñanza de la lengua kichwa dentro del establecimiento.

Información:

Nombres y Apellidos:.....

Ocupación:.....

Encuesta Docentes

Preguntas

1.- Describa los diferentes recursos que utiliza para impartir sus clases.

.....

.....

.....

2.- Que tipo de comunicación utiliza en clases.

.....

.....

3.- Que elementos o materiales les llama más la atención al niño al momento en que usted dicta sus clases.

Objetos.....

Cuentos.....

Dibujos.....

Carteles.....

4.- Según usted cree que la utilización de la tecnología ayudaría de forma positiva en la enseñanza de los niños.

Si..... No.....

Porqué?.....

5.- Según usted cree útil los recursos digitales didácticos dentro de las clases.

Si..... No.....

Porqué?.....

Gracias por su atención.

Anexo2. Encuesta 2.



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO

Objetivo: Conocer el grado de conocimiento del estudiante acerca del idioma kichwa.

Información:

Nombres y Apellidos:.....

Ocupación:.....

Encuesta Estudiante

Preguntas

1.- Escriba los siguientes números en kichwa.

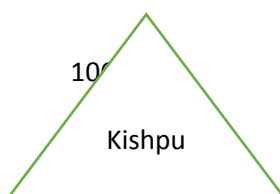
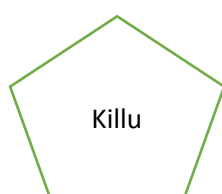
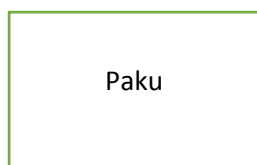
10..... 7.....

5..... 1.....

6..... 0.....

30..... 2.....

2.- Pinte de acuerdo a los nombres de los colores introducidos en las figuras.



3.- Escriba en español las siguientes palabras escritas en kichwa.

Sullka.....

Tinki.....

Hawkay.....

Patma.....

Kulla.....

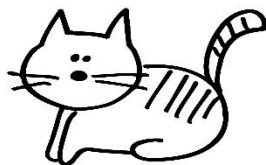
Haycha.....

Hamay.....

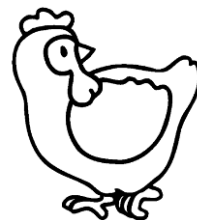
4.- Escriba el nombre de los siguientes animales en kichwa



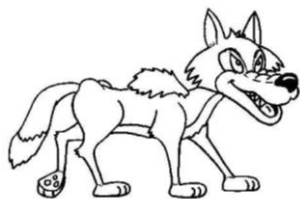
.....



.....



.....



.....



.....



.....

5.- Escuche el cuento y escriba la parte que más le llamo la atención.

.....
.....
.....
.....

Gracias por su colaboración.

Anexo3. Encuesta 3.



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO

Objetivo: Conocer los gustos y preferencias de los niños según la parte gráfica y auditiva.

Información:

Nombres y Apellidos:.....

Ocupación:.....

Encuesta Estudiante

Preguntas

1.- Marque con una X los dibujos que más le llame la atención.

Abstractos..... Simples.....

Detallados..... Realistas.....

2.- Subraye los colores que más le llame la atención.

Cálidos

Brillantes

Fríos

Degradados

3.- Le gustaría escuchar cuentos o leyendas en audio.

Si.....

No.....

4.- Le gustaría utilizar otros recursos que no sean impresos

Si..... No.....

Gracias por su participación.

Anexo 4: Resultados de la primera encuesta

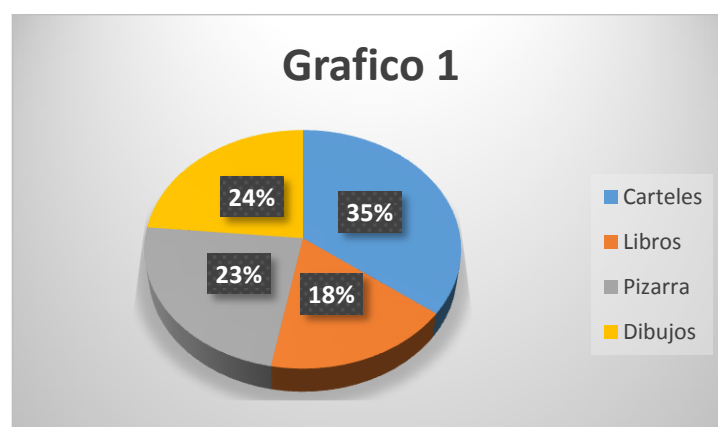
Pregunta # 1:

Carteles: 6 (35%)

Pizarra: 4 (23%)

Libros: 6 (24%)

Dibujos: 3 (18%)

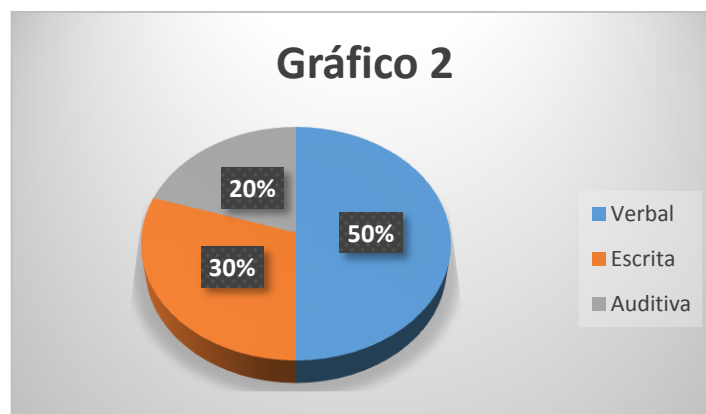


Pregunta # 2:

Oral o Verbal: 6 (50%)

Auditiva: 2 (20%)

Escrita: 4 (30%)



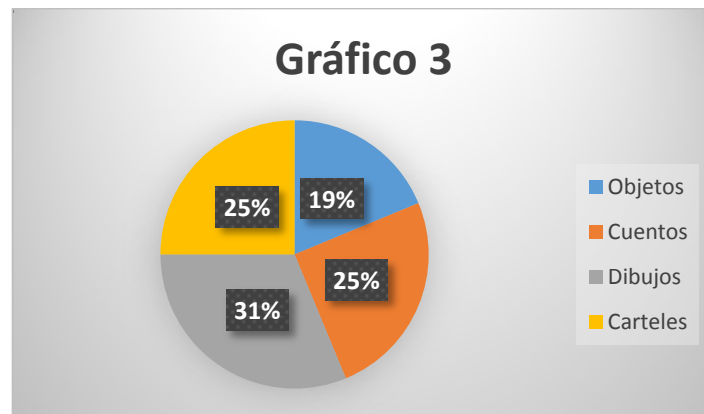
Pregunta # 3:

Objetos: 2 (19%)

Dibujos: 5 (31%)

Cuentos: 4 (25%)

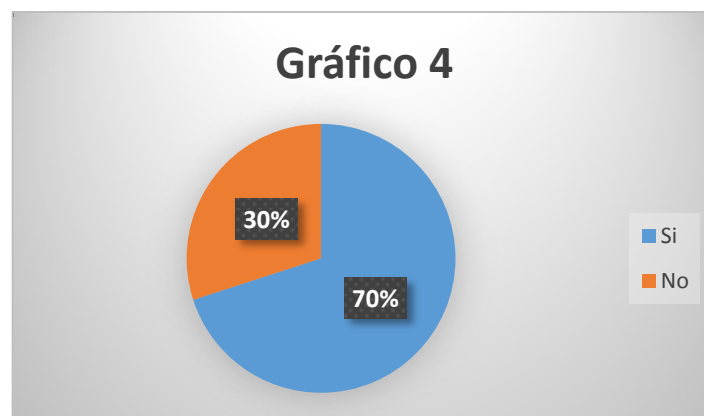
Carteles: 4 (25%)



Pregunta # 4:

Oral o Verbal: 4 (70)

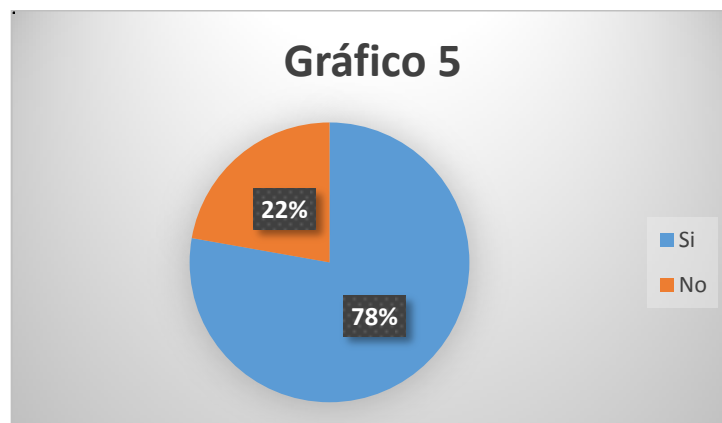
Auditiva: 2 (30%)



Pregunta # 5:

Oral o Verbal: 4 (78)

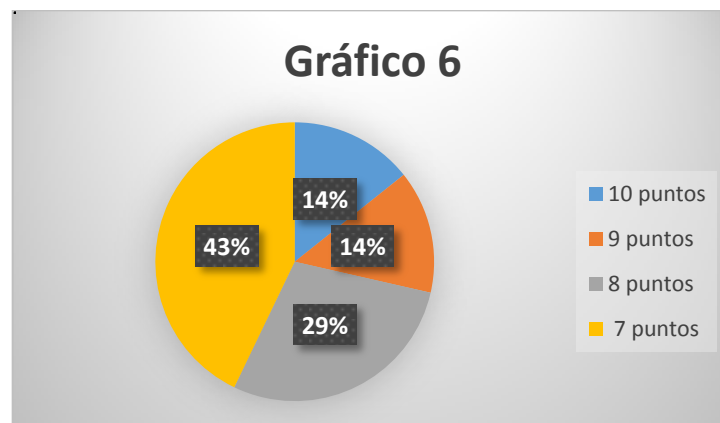
Auditiva: 2 (22%)



Anexo 5: Resultados de la segunda encuesta

Nota: Se calificara en una escala del 1 al 10 todas las preguntas puesto que es una prueba para medir el nivel conocimiento de los 7 estudiantes de 3er año de Educación Básica

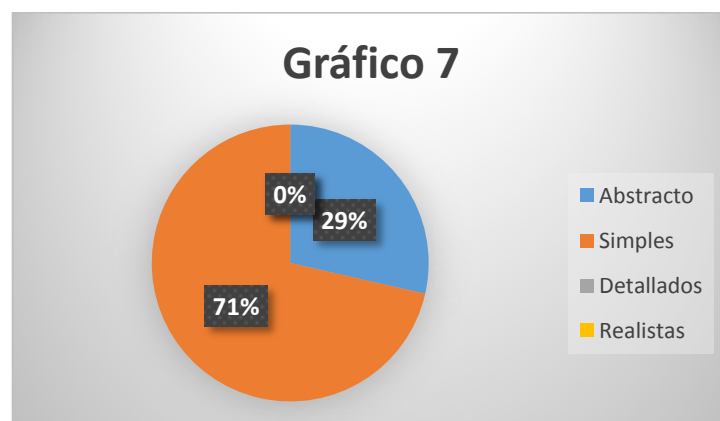
1 punto:	6 puntos:
2 puntos:	7 puntos: 3 (43%)
3 puntos:	8 puntos: 2(29%)
4 puntos:	9 puntos: 1 (14%)
5 puntos:	10 puntos: 1 (14%)



Anexo 6: Resultados de la tercera encuesta

Pregunta # 1:

Abstracto: 2 (29%)	Simples: 5 (71%)
Detallados:	Realistas:



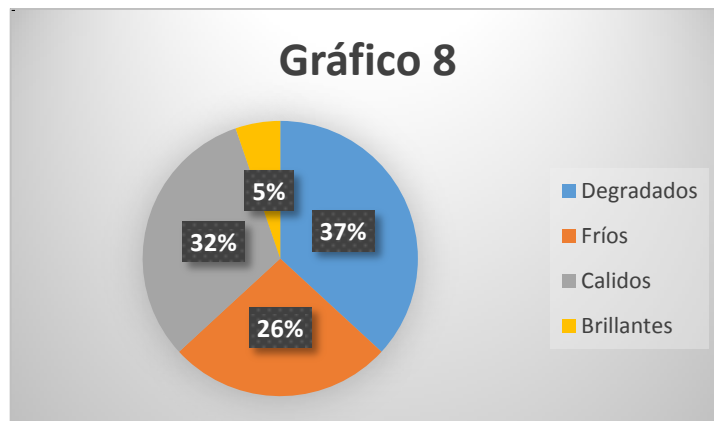
Pregunta # 2:

Cálidos: 6 (32%)

Brillantes: 1 (5%)

Fríos: 5 (26%)

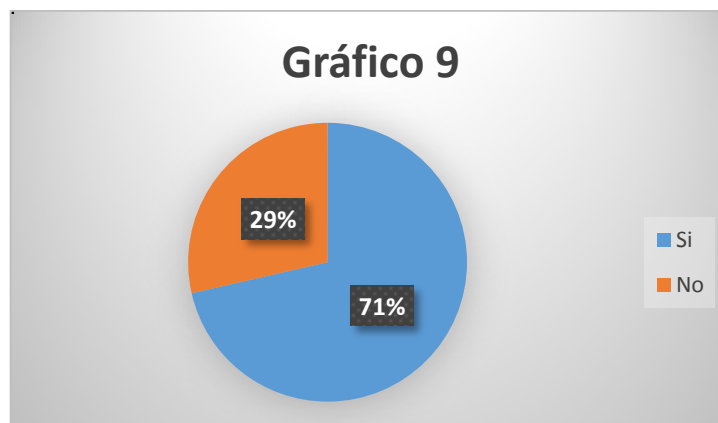
Degradados: 7 (37%)



Pregunta # 3:

Sí: 5 (71%)

No: 2 (29%)



Pregunta # 4:

Sí: 7 (100%)

No: 0



Anexo 7. Encuesta 4.



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO

Objetivo: Optar por los personajes adecuados dependiendo de sus formas, colores, etc. para la utilización de los mismos en el Cd interactivo.

Información:

Nombres y Apellidos:.....

Ocupación:.....

Encuesta Estudiante

Preguntas

1.- Marque con una X la propuesta que más te agrade.

Propuesta 1

Propuesta 2

2.- Los colores utilizados en los personajes te agradan.

Propuesta 1

Sí No

Propuesta 2

Sí No

3.- Estás de acuerdo con los personajes utilizados de forma sencilla para la utilización de cualquier recurso.

Propuesta 1

Sí No

Propuesta 2

Sí No

4.- Desearías que realicemos cambios en los personajes presentados.

Propuesta 1

Sí No

Propuesta 2

Sí No

Gracias por su colaboración.

Propuesta 1



Propuesta 2

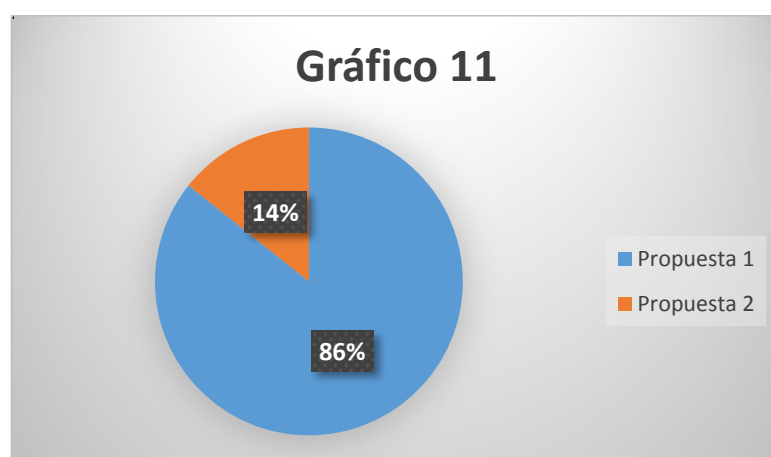


Anexo 8. Resultados de la encuesta 4

Pregunta # 1:

Propuesta 1: 6 (86%)

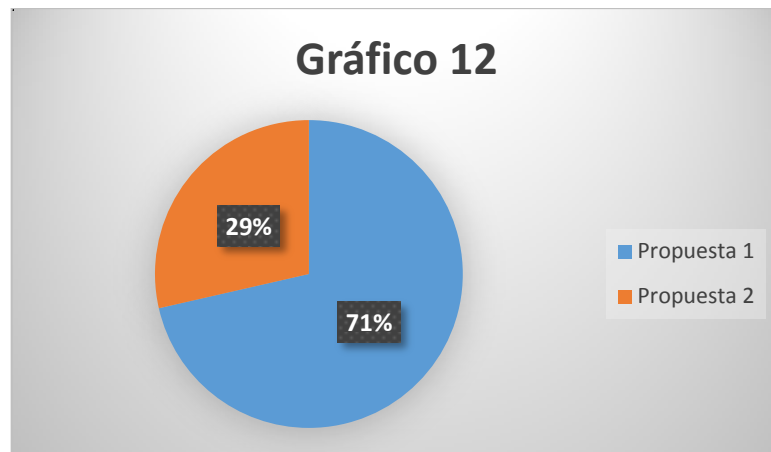
Propuesta 2: 1 (14%)



Pregunta # 2:

Propuesta 1: 5 (71%)

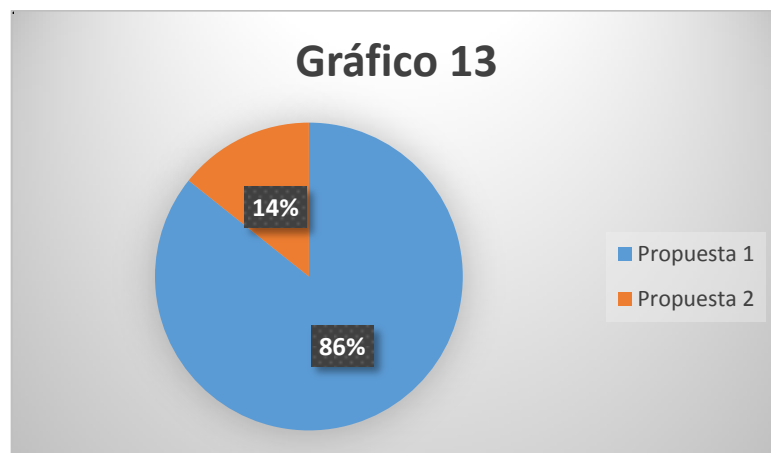
Propuesta 2: 2 (29%)



Pregunta # 3:

Propuesta 1: 6 (86%)

Propuesta 2: 1 (14%)



Pregunta # 4:

Propuesta 1: No = 6 (86%)

Propuesta 2: Si = 1 (14%)

